

PLANET PLAYSTATION

PLANET

PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 1 N. 5 maggio 1999



**RIDGE RACER T4:
CONSIGLI E
SEGRETI A 300 KMH!**



**KENSEI, IL NUOVO
TEKKEN?**



**WARZONE 2100,
BATTAGLIA IN 3D**

RECENSITI

DIG AIR • SPORTS CAR GT • NEED FOR
SPEED 4 • HONDA SUPERBIKE • UEFA
CHAMPIONS LEAGUE • STREET SKATERS
• DARKSTALKERS 3 • PUMA STREET
SOCCER • GRANDSTREAM SAGA • TIGER
WOODS 99 • GUARDIANS CRUSADER •
BLOODY ROAR 2 • DANCE! DANCE!
DANCE! • CRASH BANDICOOT 2

PROVATI

NO FEAR • DRIVER • SPEED FREAKS •
ANNA KOURNIKOVA TENNIS • PRINCE
NASEEM BOXING • WING OVER 2 •
RAMPAGE 2

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE

UNA GRANDE ESCLUSIVA PLANET PLAYSTATION:
Carnageddon
GIOCATO IN ANTEPRIMA IL NUOVO INCUDO!

ISSN 1127-6967



9 771127 696001



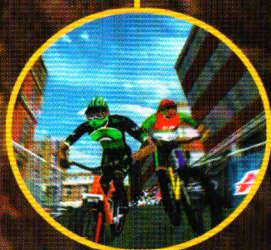
FOREST



SNOW



DESERT



STREET

HAI HAI

VOLUTO VOLUTO

LA LA

BICICLETTA ?
BICICLETTA ?

ADESSO ADESSO

PEDALA !
PEDALA !

NO FEAR



www.mountainbiking.co.uk

Codemasters





0000000000

HALIFAX
WATER

w w w . h a l i f a x . i t

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Need for Speed 4	36
Ridge Racer Type 4	28
Warzone 2100	18

PROVA PLANET

Big Air	22
Darkstalkers 3	46
Grandstream Saga	50
Guardian's Crusade	52
Honda Castrol Superbike	44
Puma Street Soccer	48
Sports Car GT	34
Street Skaters	42
Tiger Woods '99	51
Uefa Champions League	40

CLASSIC

Crash Bandicoot 2	74
-------------------	----

PRIMA IMPRESSIONE

Anna Kournikova's Smash Court Tennis	58
Driver	56
No Fear	54
Prince Naseem Boxing	59
Rampage 2	63
Speed Freaks	61
Wing Over 2	62

PLANET SPECIAL

Carmageddon 2: Carpocalypse Now!	10
----------------------------------	----

IMPORT

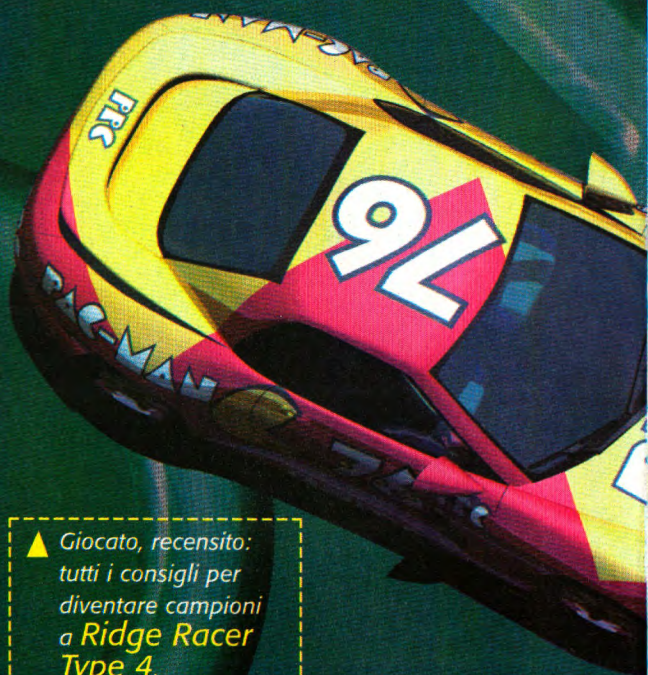
Bloody Roar 2	72
Dance! Dance! Dance!	70
Kensei: Sacred Fist	64

AREA SOLUZIONI

Syphon Filter	80
---------------	----

RUBRICHE

Games Wanted - Sparatutto	90
Hardware e dintorni	76
News	6
Planet Cheat	78

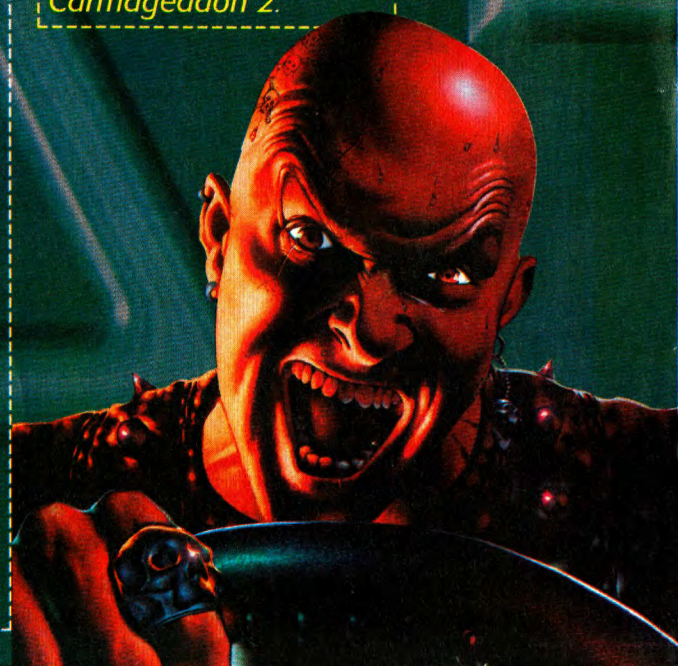


▲ Giocato, recensito: tutti i consigli per diventare campioni a Ridge Racer Type 4.



▲ Arriva in versione NTSC il rivale dichiarato di Tekken 3: riuscirà Kensei a superare il capolavoro Namco?

In assoluta anteprima, direttamente da Londra, la recensione dell'attesissimo ▼ Carmageddon 2.





Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Massimo Carboni, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it

Il gioco di strategia
in tempo reale e in
rigoroso 3D definitivo?
Giudicato dagli esperti
di Planet il nuovo
Warzone 2100.



LEGENDA

- | | | | |
|---|---|---|---|
| S - su | ↕ | Q - quadrato | □ |
| G - giù | ↕ | C - cerchio | ○ |
| Dx - destra | → | X - tasto x | X |
| Sx - sinistra | ← | R1 - tasto funzione destra sopra | |
| S1 - diagonale in alto a sinistra | ↖ | R2 - tasto funzione destra sotto | |
| S2 - diagonale in basso a sinistra | ↙ | L1 - tasto funzione sinistra sopra | |
| D1 - diagonale in alto a destra | ↗ | L2 - tasto funzione sinistra sotto | |
| D2 - diagonale in basso a destra | ↘ | N - neutro, nessun tasto premuto | |
| T - triangolo | △ | | |

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

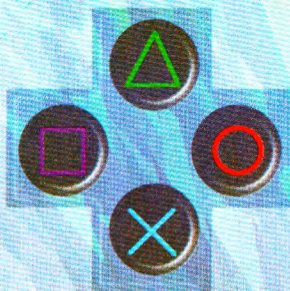
SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

- | | |
|--------------------|--|
| DA 0 A 40 | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga! |
| DA 41 A 60 | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| DA 61 A 70 | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| DA 71 A 80 | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| DA 81 A 90 | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| DA 91 A 100 | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |



Da bambino giocavo con i soldatini. Li sceglievo accuratamente, collezionavo in maniera maniacale intere

divisioni da utilizzare in furiose battaglie virtuali con i miei amici. I rumori della guerra erano grossolanamente doppiati dalle nostre voci, le vittime ruzzolavano solo dopo essere state spinte dal dito galeotto. Niente sangue. Nessun dolore. Una battaglia irreale. Da bambino la guerra in televisione era altrettanto virtuale. Un inviato con il giubbotto pieno di tasche che parlava, parlava, parlava. La morte, la violenza, il dolore era solo verbale. Ci raccontava una guerra irreale. Uguale a quella dei nostri soldatini.

Oggi si gioca alla guerra con i soldati di pixel che si muovono meccanicamente sullo schermo. I rumori sono riprodotti con maggiore realtà. Le vittime continuano a morire platealmente, senza dolore e sofferenza. Basta premere RESTART e ritornano in vita. Una guerra virtuale spacciata per reale. Oggi, però, in televisione la guerra è reale. Le vittime muoiono davanti allo schermo. Soffrono davanti allo schermo. Il telegiornale si trasforma nel videogame più cinico e violento mai prodotto. Guardiamo inebetiti il monitor, il bersaglio, l'obiettivo, le vittime. Vediamo la traccia della bomba, la sua scia lucente, l'esplosione, la polvere, la rovina, la morte. Stacchiamo subito. La ripresa da terra ci mostra il

risultato dell'incursione. Obiettivi nemici abbattuti con contorno di qualche vittima innocente (scusate, un errore, perdiamo qualche punto, ma continuiamo il gioco). Quando si preme il bottone RESTART le vittime rimangono a terra. Non le ritroviamo più nel livello successivo. Una guerra reale spacciata per virtuale.

Non c'è nulla di più osceno della guerra. E non c'è nulla di più osceno del mercato di immagini di sofferenza. Sogno e prego che tutto questo sia solo un videogame che posso riporre nella custodia. Non è la violenza che fa paura. Non sono le esplosioni. Non sono i soldati. Sono quelle facce dall'espressione vuota che non hanno più orrore da raccontare. Sono quei manichini umani privi di vita sparsi sul campo. Sono quelle statistiche. Sono le facce quasi paterne dei dittatori. Sono le facce quasi umane dei generali. Sono quelle le immagini che mi fanno paura. I videogames mi avevano insegnato che i cattivi avevano la faccia da cattivi e che le battaglie le facevano solo i soldati. Non i bambini. La realtà, come sempre, ci offre la sua faccia peggiore. Qualunque gioco violento è superato da una realtà che nessuno ci vuole più risparmiare. E chissà perché alle otto della sera ho tanta voglia di un gigantesco bollino rosso. Ma che dico rosso. Nero, profondo nero.

**Take it away.
Roy Zinsenheim**

STRESS VISIVO?

LETTURA

TV

STUDIO

LUCI
ABBAGLIANTI

COMPUTER

OcchiVit Giuliani® *Retard* Il "salva-stress" della vista

SE IL PROBLEMA E'...

Affaticamento della vista.

**Difficoltà di percezione dei dettagli
e del contrasto dei colori.**

**Sensazione di abbagliamento
al variare dello stimolo luminoso
(passaggi buio-luce-buio).**

ALLORA SI TRATTA DI...

**Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei
Radicali Liberi che possono logorare le strutture
fino a danneggiare la qualità della percezione
visiva.**

**Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici
(il cui consumo aumenta sotto stress) utili per
una buona efficienza della vista (es. Luteina).**

CHIEDI AL TUO FARMACISTA



OcchiVit Giuliani Retard (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8-12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani Retard**, da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche

la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.



Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

Le novità dal mondo PlayStation: i giochi che verranno, i titoli più attesi, le ultime indiscrezioni dentro e intorno alla PSX. Tutti i mesi una panoramica su quello che accade e accadrà.

APE ESCAPE



GENERE: Platform
CASA: Sony
DATA DI USCITA: Giugno (la versione giapponese)

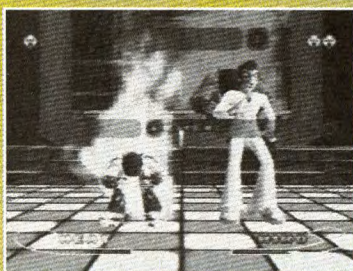
Si tratta di un titolo su cui la Sony punta molto: un gorillone cattivo, **Specter**, è fuggito con il suo seguito di sgherri e minaccia il mondo. Nei panni, alternativamente, di **Jake** o **Spike**, dovete viaggiare a ritroso nel tempo per salvare nientepodimenoche l'intero universo dalla

minaccia del malvagio gorillone: non potete dire di no. Il gioco è un platform 3D, e alla fase di esplorazione si aggiunge quella di utilizzo dei vari oggetti con cui sarà possibile interagire. Molto studiato è il movimento della telecamera, che non solo è mobile ma, quando occorre, passa in prima persona. Il gioco sarà compatibile con il dual shock e con la **Pocket Station**.

BUST A GROOVE 2

GENERE: Rhythm Game
CASA: Sony
DATA DI USCITA: Autunno

Visto il grande successo del primo episodio, Sony è pronta a lanciare il seguito del suo acclamato e divertente **rhythm game**. Ritroveremo i personaggi del primo episodio, oltre a qualche piacevole new entry. La grafica dei fondali ha subito dei notevoli miglioramenti, ma il pezzo forte è sicuramente costituito dalle canzoni che



verranno ballate: da questo punto di vista è stato fatto un gran lavoro. Ritroveremo i vecchi ballerini, ai quali saranno aggiunti altri personaggi assolutamente fuori di melone.

DEMOLITION RACER

GENERE: Guida aggressiva
CASA: Accolade
DATA DI USCITA: Estate

I **Pitbull Software** stanno sviluppando questo titolo che ricorda da vicino i due **Destruction Derby**. Alcuni dei programmatori che hanno



lavorato ai due titoli **Psygnosis** ora fanno parte dei Pitbull; non mancando l'esperienza, dovrebbe essere garantito il divertimento. Il giocatore potrà scegliere la sua vettura in un parco di 16. Le diverse macchine imporranno una scelta a seconda del percorso da affrontare, aggiungendo un po' di strategia a un titolo che promette molto.

RACING LAGOON

GENERE: Guida
CASA: Square
DATA DI USCITA: Autunno

Dalla **Square**, nota per la serie di **Final Fantasy**, è in arrivo un titolo di guida. Con questo titolo la celebre softhouse nipponica esordisce nel settore del racing, e a giudicare dalle immagini sembra proprio un esordio 'col botto'. La grafica è assolutamente sensazionale, il



modello di guida dovrebbe competere, quanto a realismo, col blasonato **Gran Turismo** e inoltre sembra che la struttura di gioco abbia elementi di **GdR**. Ancora è troppo presto per dare un giudizio sulla velocità del gioco, ma conoscendo la perizia dei programmatori della Square siamo sicuri che il gioco sarà un titolo di assoluto rilievo.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

GENERE: Avventura
CASA: Eidos
DATA DI USCITA: Campa cavallo

È nelle prime fasi di sviluppo questo **Oмикрон**; si tratta di un gioco di ruolo totale, nel senso che la libertà d'azione lasciata al giocatore è davvero ampia. La missione del giocatore è di salvare la città di Omikron dalla minaccia di un cattivo davvero cattivissimo, **Astaroth**. Dovete sfruttare le capacità degli abitanti della città per compiere la vostra missione. Speriamo che l'annunciata versione per PlayStation possa competere con la meraviglia estetica della controparte su PC.



RE-VOLT

GENERE: Guida arcade

CASA: Acclaim

DATA DI USCITA: Estate

Ne abbiamo parlato sul primo numero di "Planet PlayStation", ma ci ritorniamo perché sembra davvero bello questo **Re-Volt**;



divertente e gradevole da vedere, deve molto ai titoli di guida arcade come **MicroMachines** e, ancor più, a **Circuit Breakers**. Fino a quattro giocatori controlleranno le macchinine della **Toy-Volt**, giocattoli tanto avanzati tecnologicamente

da... animarsi e correre per conto loro. Le piste sono molte: ci sono 14 piste più altre 4 dedicate espressamente al gioco in multiplayer. Inoltre, sono molto varie le ambientazioni, tra case, musei e parchi giochi.

Completando le varie modalità si potranno collezionare ben 28 modellini di automobiline. È totale la compatibilità con il dual shock e, grazie al multi-tap, potranno affrontarsi fino a quattro giocatori contemporaneamente.



SECRET OF MANA 2

GENERE: Gioco di ruolo

CASA: Square

DATA DI USCITA: Estate

I veri esperti di **GdR** su console ricorderanno la prima puntata di **Secret of Mana** comparsa su **SNES** nel lontano 1994. La grande qualità del titolo lo pose in diretta concorrenza con il miglior GdR su **Super Nintendo**, i **Zelda**: a **Link to the Past**. Secondo alcuni, il titolo **Square** era addirittura superiore! Se da una parte la notizia dello

sviluppo della seconda puntata è decisamente una buona notizia, dall'altra le immagini rivelano come l'impianto grafico non sia dei migliori. Ma in un gioco di ruolo contano la trama e la profondità, e conoscendo la **Square** siamo sicuri che entrambi questi aspetti faranno di questo seguito un titolo di qualità.



POINT BLANK 2

GENERE: Shoot'e basta

CASA: Namco

DATA DI USCITA:

Maggio

Buone notizie per chi possiede la **G-Con** della **Namco**: uscirà la versione europea di **Gun Barrel**, il seguito di **Gun Bullet**, conosciuto in occidente come (lo direste?) **Point Blank**. Il gioco ricalcherà la

struttura del predecessore, con tante prove, basate sull'uso della pistola, che ricalcano quelle del luna park. La grande dose di umorismo lo allontana dalla seriosità di un **Time Crisis**, ma cela un gioco in cui è necessaria molta tecnica. Pulite le **G-Con**, a maggio si ricomincia a sparare!



FIGHTER MAKER

GENERE: Picchiaduro

CASA: ASCII

DATA DI USCITA: Estate (in Giappone)

Questo stravagante beat'em up consente di creare il proprio lottatore; in questo modo la longevità è aumentata dalla fase di costruzione del proprio personaggio. Non è possibile creare nuove texture o altri personaggi, ma è customizzabile ogni aspetto del gioco: la potenza dei colpi, la

velocità, le combo e un'infinità di parametri. Se la parte dello scontro sarà sufficientemente tecnica, sarà divertente crearsi il personaggio assecondando il proprio stile di combattimento. Ovviamente, per l'uscita in Europa dovremo aspettare i consueti secoli.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 17 marzo al 17 aprile 1999)

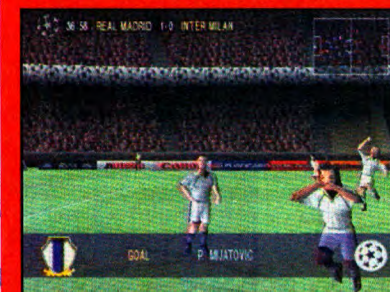
1) Metal Gear Solid



2) Monaco GP



3) Uefa Champions league



- 4) A Bug's Life
- 5) Resident Evil platinum
- 6) Tomb Raider 2 platinum
- 7) Tomb Raider 3
- 8) Fifa '99
- 9) Gran Turismo
- 10) Big Air
- 11) Oddworld Abe's Exoddus
- 12) Tekken 2 platinum
- 13) Time Crisis platinum
- 14) Akuji the Heartless
- 15) Premier Manager 99
- 16) Colin McRae Rally
- 17) Air Combat Platinum
- 18) Populous: The Beginning
- 19) Global Domination
- 20) The Grandstream Saga

Dati forniti da:

Krazykat, Melzo (MI)

L'Arcobaleno Videogames, Roma

ACTUA ICE HOCKEY 2

GENERE: Simulazione sportiva

CASA: Gremlin

DATA DI USCITA: Imminente

Sta per uscire il seguito dell'hockey della Gremlin. Non tutti i titoli della serie sportiva della celebre software house inglese sono dei capolavori. Il prequel di questo gioco è un buon titolo, ma ha un grosso limite: ha poco appeal per i players che non sono appassionati di hockey; e in un Paese solare come l'Italia sono sicuramente pochi! Tuttavia il gioco, imminente, deve essere valutato oggettivamente. Allora, ecco qualche dato: il motore grafico è una evoluzione di quello sviluppato per la terza



puntata del calcio; ci sono 31 squadre e quasi 800 giocatori; il gioco è improntato al massimo realismo e la simulazione è molto accurata. Queste sono belle cose ma, un po' come succede per Actua Pool, questo Hockey sarà un buon gioco però, almeno in Italia, non incontrerà il favore del grande pubblico.

STAR WARS: PHANTOM MENACE

GENERE: Spaziale

CASA: Lucas Arts

DATA DI USCITA: In contemporanea con il film

Questo gioco ricalca da vicino le vicende del film. Si controlleranno quattro personaggi, ma il protagonista sarà **Obi-Wan Kenobi**. Dovremo guidare il cavaliere Jedi in 11 missioni di difficoltà crescente, ma quello che è davvero affascinante è l'aderenza al film e all'ambientazione; il gioco non accetterà un comportamento inopportuno per un cavaliere Jedi e diventerà impossibile se, per esempio, compiamo una strage di innocenti. Il gioco è sostanzialmente una

grossa avventura, durante la quale potremo anche guidare alcuni mezzi. Se state pensando a uno stile di gioco tipo **Final Fantasy VII**, il pensiero non è troppo lontano a quello che, nella realtà, i programmatori desiderano realizzare.



SCHERZETTO!

GENERE: Pesca d'Aprile

CASA: Sony Italia

DATA DI USCITA: 1 Aprile 1999

I possessori di PlayStation hanno letto, sui principali quotidiani italiani, uno stravagante invito della Sony Italia: i dirigenti hanno chiesto a tutti quelli che possiedono una PlayStation di pagare un bollo, perché la grigia console è da considerarsi un bene di lusso. L'allarme generale è rientrato il giorno dopo, quando è stato rivelato che si era trattato di un pesce d'Aprile. Lo scherzo è indice del buonumore che c'è negli uffici italiani della Sony: merito dei due milioni di console vendute nella penisola. L'unico a tamaricarsi del fatto che si trattasse di uno scherzo è il Ministro delle Finanze, **Vincenzo Visco**, che avrebbe gradito il bollo versato da ben due milioni di nuovi contribuenti.

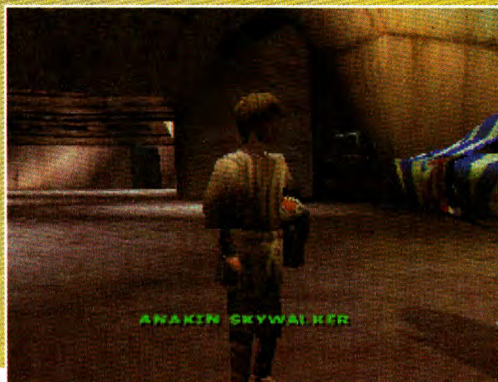
STAR WARS: RACER

GENERE: Guida

CASA: Lucas Arts

DATA DI USCITA: Ottobre/Novembre

Si tratta di un gioco di guida ambientato nel mondo di **Guerre stellari**. Oltre 20 tracciati, ambientati in 8 diversi mondi, verranno sfruttati dal gioco in cui la corsa sarà inserita in un plot più ampio. Nel gioco, sarà possibile trovare molti elementi tratti dai film: sia i protagonisti che i personaggi secondari avranno un ruolo



all'interno del gioco. Le caratteristiche tecniche sono notevoli: si parla di velocità strabilianti e di un motore grafico ricchissimo di effetti speciali. Ambientazione e caratteristiche tecniche, che caleranno i giocatori nelle note vicende di Star Wars, faranno di questo titolo un sicuro successo.

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

CASA: Namco

GENERE: Shoot'em up

DATA DI USCITA: TBA

La Namco sta sviluppando il terzo episodio del suo celebre shoot'em up ambientato nei cieli. Come nei due prequel, il gioco non ha molte velleità simulate e punta invece sull'azione, quindi sui combattimenti e gli scontri aerei. Le missioni saranno molto varie: di attacco, di scorta, di



difesa di postazioni terrestri e così via. La grafica è davvero strabiliante, e ricorda molto quella di un titolo in sviluppo per **Dreamcast Aero Dancing**: segno che, quando la PlayStation è ben programmata, è in grado ancora di meravigliare.

STOP PRESS - STOP PRESS

- Buone notizie per gli appassionati di **GTA** (un milione, tanti quante sono state le copie vendute). L'annunciata versione del gioco ambientata negli anni '60 non è un sequel, ma un data disk che deve essere usato congiuntamente all'originale **GTA**; per il seguito (annunciato ufficialmente) è necessario aspettare ottobre.
- La **Psygnosis** sta sviluppando un nuovo capitolo delle avventure ambientate nel mondo di **Discworld**. Gli amanti dei romanzi di **Terry Pratchett** avranno presto un nuovo titolo con cui giocare.
- La Sony sta lavorando a un gioco in stile **Mario Kart**, nome del progetto **Wheel Nuts**. Dovrebbe avere non meno di 20 piste e uno stile grafico accattivante. Abbiamo tempo per tornarci, visto che uscirà non prima del Natale del 1999.
- **Gremlin** ha deciso di dotare la sua linea di titoli sportivi con un titolo di guida, **Actua Rally Master**. Speriamo che la qualità sia quella del calcio e NON del tennis...
- Un aggiornamento su **Gran Turismo 2**. Gli sviluppatori hanno deciso di rendere più interessanti le ambientazioni del loro capolavoro annunciato: niente più piste anonime ma circuiti ambientati in varie parti del mondo, tra cui Tahiti, la Costa Azzurra e i vicoli di Roma!
- Implacabile, arriverà il quarto episodio del famoso **F1**. In realtà, se la qualità sarà quella della versione '98, attendiamo questo titolo tanto quanto una invasione di cavallette.
- Dalla Funcom è in arrivo **D.I.R.T.**, un velocissimo e compulsivo simulatore di motocross. Su PlayStation non c'è un gioco di questo genere degno di nota, e speriamo che **D.I.R.T.** non sia miserello come i concorrenti.



SCEGLI LA TUA ARMA



NEED FOR SPEEDTM ROAD CHALLENGE



F A I R U G G I R E I L T U O M O T O R E



CTO
<http://www.cto.it>



ELECTRONIC ARTSTM

© 1999 Electronic Arts. "Need For Speed", Electronic Arts e "Road Challenge" sono marchi registrati di Electronic Arts negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti i diritti riservati. Ferrari, Ferrari F355, Ferrari 360, McLaren, tutti i loghi associati e il design di Ferrari F355 e Ferrari 360 sono marchi registrati di Ferrari S.p.A. Il mondo "Jaguar", il simbolo del leopardo e i caratteri XRP sono marchi registrati di JAGUAR CARS LTD. ENGLAND e sono utilizzati sotto licenza. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z36, Firebird, T4, Caprice, Equinox e vehicle Model Body Design sono marchi registrati di General Motors utilizzati sotto licenza di Electronic Arts Inc. Mercedes, Mercedes-Benz, CLK e SLK sono marchi registrati di Daimler-Benz AG. Automobili Lamborghini, Diablo, Si e Mi sono marchi registrati di Automobili Lamborghini S.p.A. Aston Martin DB7 utilizzato sotto licenza da Aston Martin Lagonda Limited. McLaren, McLaren F1 GT e tutti i loghi associati sono marchi registrati di McLaren Cars Ltd. Inghilterra. BMW e i modelli caratteristici BMW sono marchi registrati di BMW AG e utilizzati sotto licenza. I loghi di Dr. Ing h.c.F. Porsche AG sono specificamente protetti. Porsche e 911 sono marchi registrati di Dr. Ing h.c.F. Porsche AG. Tutti gli altri marchi commerciali sono di loro rispettiva proprietà. PlayStation e PS sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Casa: **SCI**
Genere: **Racing assassino**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **non dichiarati**

Compatibilità: **Dual Shock, volanti analogici e neg-con**

DI **ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO**

ATTENZIONE!
Non troverete il voto di Carmageddon in quanto completato al 90%; eventuali modifiche a livello grafico e di gameplay potrebbero quindi variare il gioco. Comunque, nei prossimi numeri completeremo la recensione.

Carmageddon psx

Siamo in dirittura d'arrivo: la Eagle di Max Damage sta falciando ogni pedone che si trova lungo la sua traiettoria per arrivare sugli scaffali i primi giorni di giugno. Fiduciosi, aspettiamo.



È stato con immenso piacere che ho accettato una delle solite Missioni Impossibili che regolarmente si presentano a ritardare l'uscita di Planet PlayStation. Questa volta il mio compito era davvero arduo: controllare lo stato di sviluppo di **Carmageddon** per Play, eventualmente giocarlo e scrivere uno speciale (che ora state leggendo). Facile, direte voi. Ma quando il gioco, fisicamente, si trova in Inghilterra e si ha un solo giorno a disposizione, allora le cose si fanno un po' più complicate! Ma non ci lamentiamo sempre! C'è

gente che pagherebbe per fare questo lavoro (presentatela che "ci spiego" un paio di cosette...), quindi bando alle ciance, squillino le trombe e fuoco alle polveri!

LA STORIA DELL'AUTOSPLATTER

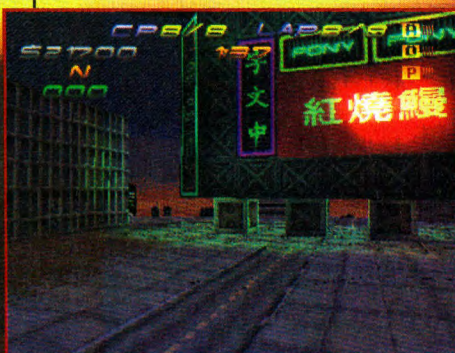
Carmageddon ha una lunga e travagliata storia: i blocchi della censura e le successive concessioni hanno profondamente marchiato questo gioco, che è stato un po' il capro espiatorio di tutti i videogiochi violenti. Preso come agnello sacrificale e



▲ **Nel parco divertimenti c'è una sezione di anelli attraverso la quale saltare. Proprio come al circo di Oler Togni...**

dato in pasto alle censure di tutto il mondo è stato (ingiustamente) bistrattato dai media, che hanno visto in **Carmageddon** un'altra opportunità per parlare a vanvera nei telegiornali e riempire qualche trafiletto sui quotidiani e riviste non di settore. Quello che è successo con Carmageddon e il suo seguito, **Carpocalypse Now**, è storia

▼ **Ecco la zona cinese della Città Manga; anche se la luce è poca, i neon illuminano tutto a giorno.**



I PIRATI DELLA STRADA

In Carmageddon impersonate **Max Damage**, il pilota rosso inferno che guida la **Eagle Mk1**. Dovrete correre contro ventisei macchine guidate da altrettanti piloti; ogni pilota è stato creato ritoccando al computer la foto degli sviluppatori, dei manager e di alcuni dipendenti SCI. Lo humour è una delle caratteristiche fondamentali di Carmageddon; lo rende più accessibile e divertente, senza contare che strapperà un sorriso anche alla censura... Anche i nomi dei piloti sono uno spasso, almeno per chi riesce a leggere tra le

righe e tradurli in maniera "intelligente". Le macchine sono caricature di macchine reali e prodotti di fantasia: c'è una che ha la fusoliera di un piccolo aereo montata su un telaio da F1! Ognuna di queste macchine ha una diversa manovrabilità e un diverso potenziale difensivo e offensivo; inoltre, alcune sono più robuste di altre. Per poterle 'guadagnare' dovete distruggerle completamente durante la gara: alla fine saranno disponibili per essere 'comprate' (meglio rubate) e pronte per la gara successiva.

MACCHINE



2CV



BRAT



BUSTER



CHARGER



DUMPSTER



EDHUNTER



HARRY



HAZARD



HODROD



JEEP



JUNIOR



KUTTER

PILOTI



Reverend Limit



Agro Man



Buster Crimes



Billy Joe Jim Bob



Don Dumpster



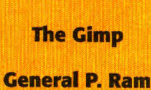
Ed Hunter



Honest John



Omar Sheriff



The Gimp



General P. Ram



Junior



Incredible Kutter

MACCHINE



MINI



OTIS



PICKUP



PITBULL



PORK



SCREWIE



STARSKY



STELLA



TARTLET



VAN



VIPER



VLAD2



EAGLE MK1

PILOTI



Michael Pain



Otis P. Jivefunk



Hannibal Kannibal



Pitbull



Herr Kooled



Screwie Louis



Khaki and Crutch



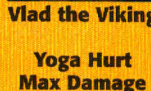
De-d 209



Akillia the Hun



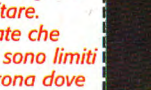
Ray Zee Fool



Pete D'Ville



Vlad the Viking



Yoga Hurt Max Damage



▲ Ci sono decine di tocchi umoristici e di classe: avreste notato subito questo faccione se non ve lo avessi detto?



▲ Nel parco divertimenti c'è questo fantastico giro della morte: anche se non porta a nulla, sarete costretti a farlo da un irrefrenabile impulso che viene da dentro...



▲ Potete andare ovunque volete: ci sono un sacco di zone segrete da visitare. Sappiate che non ci sono limiti nella zona dove vi trovate: potrete visitare ogni luogo che la fisica vi permette (e coi power up anche di più!).

CIRCUITI O CIRCUITI?

In Carmageddon esistono 10 aree di gioco, ognuna con un'ambientazione diversa a tema. In ogni ambiente ci sono tre diverse gare: bisogna vincerle tutte e tre per accedere alla zona successiva. Essendo l'area molto ampia, le gare hanno luogo in zone diverse della stessa area e con condizioni di luce diverse. La cosa interessante è che non c'è un ordine di completamento: potete scegliere la gara tra le tre che vi piace di più e

Jungla Azteca

Si svolge in zone desertiche e boschive; ci sono alcuni tunnel creati dagli alberi che si intrecciano sopra il percorso, quetzacoatl aztechi (monumenti



simili alle piramidi) e il tutto è circondato da colline. Al di sotto di una delle zone "desertiche" c'è una casa sotterranea nella quale potrete entrare.

Impianti di risalita

Una tipica città di montagna con strade di montagna, seggiovie, piste



da bob, trampolini per il salto con gli sci e laghi ghiacciati. Ci sono anche delle grosse palle di neve (leggete "valanghe") che rotolano verso il fondovalle quando vengono "disturbate".

Città Manga

Una città futuristica, sempre al buio



ma con un sacco di illuminazioni al neon; c'è anche la zona cinese che fa molto Blade Runner.

Rally

La tipica campagna inglese con le case col tetto di terra, i pub isolati,



le staccionate, i muretti... L'ispirazione è stata la zona dove si trova la mansion degli sviluppatori: alcuni tratti sono identici e l'asfalto della strada riporta anche gli stessi segnali!

Centro Sportivo

Un attrezzatissimo centro sportivo fatto a mo' di arena con gli impianti



che lo circondano: ci sono campi coperti da football, golf, tennis e calcetto. Si accede a questi attraverso delle rampe che partono dal centro.

Formula 1

Una pista di Formula 1 con sezioni che si incrociano. Ci sono anche dei ponti che sovrappongono alcuni



tratti del tracciato ad altri. Ci sono ponti pedonali e spalti popolati: usate l'immaginazione!

Parco divertimenti (theme)

Ci sono molte zone "a tema" come il castello medievale, il circuito stunt



track con giri della morte, salti attraverso gli anelli infuocati e altre cose così. C'è anche il labirinto e una pista per i go kart!

Deserto

Tipica zona desertica americana, come quelle dove si trovano Las

iniziare con quella. Alla fine abbiamo dunque 30 tracciati: ogni 5 si ha accesso a una missione, cioè una gara in un particolare tracciato con un obiettivo specifico, come uccidere tutti i pedoni entro un tot di tempo o il celebre **Check Point Racing**, dove tutte le macchine debbono transitare per i check point e l'ultima che arriva viene eliminata. Completando questo task, si passa all'area successiva.



Vegas e Rhino, in Nevada. Ci sono i roadhouse, le zone di ristoro tipiche delle autostrade desertiche americane. C'è la miniera con i suoi



tunnel, i cactus e un vecchio aeroporto con tanto di aerei in disuso.

Cimitero

L'idea è quella di un'area dall'atmosfera da film dell'orrore, a metà tra la Famiglia Adams e la Famiglia Bradford. C'è una casa in pieno stile Shining, la palude, il cimitero con le cripte a cui potete accedere e un sacco di "luce scura".

Twin Shrieks

Una tipica cittadina canadese con alberi, staccionate e costruzioni in legno. C'è un lago con una diga e una cava nella montagna.

Ci sono anche dei livelli bonus ai quali si può accedere se si scopre un'area segreta.

Un gigantesco flipper con i salti, le rampe, i deflettori eccetera.

Wipeout

In pieno stile Wipeout, la pista è sospesa nel vuoto: cadete e sarete morti. Ci sono un sacco di intersezioni e salti.

Sumo

Un piccolo ring sospeso per aria, dove i piloti si affrontano a suon di paraurti: cadere fuori dal ring significa perdere.



▲ So che non li potete vedere, ma nella parte alta della pista ci sono due pedoni che sono stati colpiti dal power up miniaturizzante. Ecco perché non li vedete...



▲ Mischie di questo tipo sono comuni in Carmageddon. Potete anche rischiare di essere trasportati in giro per diverso tempo, se atterrate sul tetto di una macchina!

recente e avrete potuto leggerne una breve cronologia dei fatti nel numero 2 e forse anche su K nel periodo in cui è uscito **Carmageddon 2** per PC. Questo ha venduto oltre 200.000 copie nelle prime tre settimane di vendita, dopo che il suo predecessore ne aveva vendute 600.000.

La versione PlayStation non è una semplice conversione; è stato ripreso "l'ethos" e lo spirito, ma il gioco è stato completamente ridisegnato per la PSX; questo per poter sfruttare al massimo le potenzialità della console ed evitare di proporre un prodotto che è una semplice versione tagliata e ridimensionata. Inoltre, sono state



apportate delle piccole modifiche per rendere il gioco più accessibile al tipico utente PSX che ha molta più fretta di giocare di un utente PC. Attualmente gli sviluppatori sono al 90% del lavoro, in tempo utile per finire il gioco, testarlo e farlo uscire la prima settimana di giugno, come previsto. Il nome sarà comunque **Carmageddon** e non Carmageddon 2: per le spiegazioni, consultate il box della censura. Oltre alla versione PSX, comunque, ci sarà una versione N64 (che a noi interessa ben poco) e, udite udite, una versione per **Gameboy Colour** con visuale dall'alto come in GTA! Con nostro sommo dispiacere, non ci sarà una versione per Dreamcast, visto che la Sega ha concesso i diritti di sviluppare i giochi solo a una ventina di case, tra cui non figura la SCI. E poi si domandano perché fanno fiasco...

AUTOSCONTRO KILLER

Dire che **Carmageddon** è un gioco di corse è riduttivo; lo scopo è sì vincere, ma esistono diverse maniere per raggiungere questo risultato. Giocando in maniera "lineare" bisognerebbe proseguire lungo il tracciato e superare i vari check point fino all'arrivo, ma

successive. Il terzo modo è uccidere tutti gli zombie presenti nell'area. Può sembrarvi gustoso (e lo è), ma non altrettanto facile. Alcuni si annidano in zone che neanche vedrete; si rende così necessaria una sezione esplorativa della zona. In questo modo potrete anche raccogliere le decine di power up inserite in ogni livello. Grazie alle loro strampalate caratteristiche potrete divertirvi a vincere optando più per la seconda o la terza maniera a vostra disposizione.

L'IMPORTANTE È IL PEDONE.

Chi, nella sua vita automobilistica, non ha mai sognato di stirare qualche pedone? Magari quello in ritardo che ti fa perdere il verde... Beh, in Carmageddon potete fare questo e di più ancora: ogni ambiente ha il tipo di **zombie** che gli



XXX CENSURED XXX

Nella sua prima edizione per PC **Carmageddon** fu censurato dall'organo competente inglese. Fu un caso, in quanto era la prima volta che



succedeva a un videogioco. Venne così messo in commercio con degli zombie al posto dei pedoni e un liquido verde al posto del sangue, che scorreva a fiumi. Altrettanto sorprendente fu il fatto che venne accettato un successivo ricorso della casa produttrice: venne messa in commercio una patch che restituiva la gioco la sua veste originale. Uscì poi **Carmageddon 2 - Carpoolypse Now** per PC; i pedoni avevano il loro bel colorito rosa e il loro sangue era di un bel rosso vivo. Dopo tutto questo, il lavoro della SCI non è stato facile: anche avendola vinta con la censura, volevano comunque creare un gioco che si adattasse al giocatore medio PlayStation che ha un'età media molto bassa. Anche potendo usare veri pedoni col sangue rosso, dopo tutto il casino successo in passato, una fetta di genitori non avrebbe comprato il gioco ai loro figli. L'escamotage utilizzato è stato semplicemente utilizzare degli zombie (di un bel verdastro) con il sangue rosso! Visto quindi che il primo episodio non è mai uscito per PSX, il nome di questo gioco sarà semplicemente **Carmageddon**; se lo avessero chiamato Carmageddon 2, la reazione dei giocatori sarebbe stata: "E il numero 1? Me lo sono perso?".



▲ Potete lasciare anche delle sgommate sul terreno (con la macchina adatta). I puntini neri sulla mappa sono le macchine avversarie distrutte che giacciono inerti sul terreno.



▲ Le facce scolpite sono quelle di quattro sviluppatori. Lo humour è una componente chiave del gioco: divertitevi a scoprire tutti i tocchi ironici che sono stati inseriti nel gioco (non ci sono premi se li trovate tutti).

nessuno, neanche l'AI, gioca così. Il normale approccio che ha un giocatore con Carmageddon è un misto fra l'esplorazione del livello, talmente grande da poter girarci dentro per molto tempo, e la distruzione degli altri veicoli alla maniera di un qualsiasi demolition derby. C'è un limite di tempo che può essere aumentato stirando i numerosissimi pedoni (circa 300 in ogni area) che circolano liberi. Non sono pedoni comuni, però; sono zombie, nonostante il colore del loro sangue sia rosso come il nostro. Stupiti? Leggete il box per capirne di più. Per poter vincere la corsa ci sono tre modi: il primo è quello indicatovi prima, cioè comportarsi come in un normale gioco di guida, attraversando i check point e raggiungendo l'arrivo. Il secondo è quello di distruggere tutte le macchine avversarie: ce ne sono cinque in ogni gara. Tra l'altro, una volta distrutta la macchina nemica, a fine partita potrete inserirla nel vostro parco macchine e utilizzarla per le gare

appartiene: per esempio, nel centro sportivo troverete gli zombie che giocano a calcio, a golf e a tennis. Inoltre troverete poliziotti, soldati, indiani, impiegati, ragazze in bikini e... **mucche!** Contrariamente a Carmageddon 2, la scelta animale si limita a questi preziosi bovini, anche loro di un bel verde zombie. Il gioco presenta una sezione di addestramento dove prendere confidenza con la macchina che, per il rigore realistico applicato alla fisica del gioco, non è assolutamente facile da pilotare.

► Questa strada di campagna tipicamente inglese è l'esatta copia della stradina che si fa per raggiungere la mansion degli sviluppatori. Spero che non lavorino troppo, perché fuori circolano liberi e belli ponies e asini. Non vorrei confondessero realtà e gioco...



THE POWER UP OF LOVE

I **power up** sono distribuiti sulla superficie di gioco sia in maniera precalcolata che in maniera random. Questo per evitare di trovarsi intrappolati in una situazione senza via d'uscita: per esempio, vicino alle entrate che danno sull'acqua (ve l'ho detto che si va anche sott'acqua?) si troverà sempre un bonus di

Underwater Ability che vi consente di raccogliere i bonus sul fondo e risalire in superficie. Alcuni power up hanno effetto sulla macchina, altri sui pedoni. Alcuni sono utili, altri dannosi; alcuni addirittura non hanno senso! Ce ne sono di diverse categorie, insomma. Eccovi elencati uno per uno!

Nota: il gioco è tradotto in italiano, per cui anche i nomi dei power up. Visto che ancora non c'è una lista completamente tradotta (io almeno non l'ho), ho pensato di tradurre i nomi in maniera personale. Nella versione che comparerete potrete trovare dei nomi diversi: mi scuso sin d'ora. Abbiate pazienza...

POWER UP IMMEDIATI

Durano per un determinato numero di secondi e si attivano appena raccolti.

Zombie incollati al terreno

Non vanno da nessuna parte!

Zombie con le scarpe scivolose

La velocità dei movimenti è dimezzata.

Zombie in slow motion

Come prima, ma è anche rallentata la loro animazione.

Turbo

L'auto va più forte: cosa credevate?

Mega Turbo

Andrete ancora più veloci.

Hot road

L'auto viene equipaggiata con un motore super potente. Sempre più veloci!

Turbo nitrous

Il motore impazzisce. E non è sempre bello!

Turbo zombie

Gli zombie si muovono al doppio della velocità.

Invulnerabilità

Non subite danni.

Riparazione istantanea

La macchina viene riparata automaticamente a ogni urto.

Abilità subacquea

Guidate sott'acqua subendo pochissimo i suoi effetti sull'auto.

Time Bonus

Aggiunge tempo a quello restante per finire la partita.

Nemici congelati

Tutti i nemici si fermano per un tot di secondi (non in multiplayer).

Turbo nemici

Tutti gli altri concorrenti vanno più veloci per un tot di tempo.

Gravità Lunare

L'assenza di gravità fa restare le macchine sospese in aria per più tempo (tre le altre cose).

Gravità di Glove

L'opposto della Gravità Lunare.

Bouncy Bouncy!

Ogni due secondi la macchina compie dei piccoli balzi verso l'alto, come in preda al singhiozzo.

Zombie Electro Ray

Una scarica elettrica che si attiva ogni volta che uno zombie entra nel

suo raggio d'azione. Funziona anche oltre i muri, dove non li vediamo.

Copertoni Scivolosi

È come se foste passati in una pozza d'olio: si trovano spesso vicino a curve strette e discese.

Potenziatore di danno ACME

Raddoppia i danni che fate usando la macchina come ariete.

Freno a mano Istantaneo

Premendo il freno, vi fermate di colpo.

Zombie stupidi

Vi ignorano, comportandosi come se non ci foste. Approfittatene!

Macchina di marmo

L'auto diventa dura come la roccia; utile per finire gli avversari. Immaginate poi cosa succede all'avversario in multiplayer quando vi sperona!

Rock Springs

Le sospensioni diventano durissime con le conseguenze che immaginate.

Pneumatici Grip-o-Tyres

La macchina rimane incollata alla strada. Utile nelle curve.

Cadaveri mutanti

Gli zombie morti generano delle creature verdi anche se nessuno li sta investendo.

Zombie Panic

Si muovono in giro agitando le braccia.

Zombie esplosivi

Se colpiti ad alta velocità, esplodono in mille pezzi.

Zombie dalle teste stupide

Le teste degli zombie diventano enormi.

Zombie pieni di olio

Gli zombie fluttuano come palloncini.

Zombie in miniatura

Si rimpiccioliscono e alzano il timbro di voce.

Zombie giganti

Le loro dimensioni raddoppiano, rendendoli difficili da uccidere.

Invisibilità

La macchina diventa invisibile agli avversari.

PICK UP CUMULABILI

Possono essere immagazzinati (e accumulati) per un solo livello e usati quando servono.

Posamine

Potete rilasciare delle mine lungo il percorso.

Postbruciatore

Simile al Mega Turbo, ma si può attivare tenendo premuto il pulsante: utile per i lunghi salti e per finire i nemici rinchiusi in un angolo.

Mortalo

Lanciate delle bombe dal muso della macchina. Lo immaginate in multiplayer?

Macchie d'olio

Rilasciate delle chiazze d'olio sul tracciato.

Canguro a Comando

Effettuate dei piccoli balzi quando premete il pulsante.

Zombie Annihilator

Attivate a comando lo Zombie Electro Ray.

Repulsore di avversari

Rilasciate onde soniche circolari che colpiscono tutte le macchine che vi stanno intorno. Anche se non fa danno diretto, potrebbe spedire gli avversari contro un muro.

Repulsore Zombie

Fa la stessa cosa con gli zombie.

POWER UP SEMI-PERMANENTI

Rimangono attivi per tutta la durata del livello corrente.

Tempo Congelato

È molto raro: ferma il tempo per tutta la durata del livello.

Zombie sulla mappa

Mostra i cinque zombie più vicini all'auto come dei puntini gialli sulla mappa.

5 Recovery Gratis

Vi rimette in pista senza sborsare neanche una lira per cinque volte. Da usare a comando.

POWER UP PERMANENTI

Si attivano appena presi, ma servono a potenziare la macchina. Alcuni hanno durata limitata.

Corazza Extra

Aggiunge un punto alla corazza.

Potenza Extra

Aggiunge 1 punto alla potenza della macchina.

Attacco Extra

Aggiunge 1 punto alla potenza offensiva.

Tutto Extra

Aggiunge 1 punto a tutti e tre.

Doppia Corazza Extra

Raddoppia i correnti punti corazza che avete.

Doppia Potenza Extra

Raddoppia la corrente potenza della macchina.

Doppio Attacco Extra

Raddoppia i correnti punti di attacco.

Doppio Tutto Extra

Raddoppia tutto in ogni categoria.

Corazza Massima

Aumenta al massimo i punti corazza.

Potenza Massima

Aumenta al massimo i punti potenza.

Attacco Massimo

Aumenta al massimo i punti di attacco.

Tutto al Massimo

Aumenta al massimo tutte e tre le categorie.

Bonus Slots

Aggiunge degli slot (per immagazzinare punti) in tutte e tre le categorie.

Cash Bonus

Vi regala un sacco di soldi.





▲ Il simbolo della macchina in basso a destra mostra le condizioni del vostro veicolo. In questo caso, la trasmissione e il motore sono seriamente danneggiati.

A questo proposito va spesa qualche parola in più. Uno degli obiettivi principali degli sviluppatori è stato quello di proporre una realtà fisica ai massimi livelli. Questo significa che ogni oggetto è dotato di un proprio peso e le regole della fisica che coinvolgono la gravità e tutto il resto, sono applicate. Un esempio che valga per tutti: se state correndo lungo la strada e, sgommando, vi avvicinate pericolosamente a un dirupo fermandovi sul bordo, quale regola pensate che stabilisca se cadrete oppure no? La fisica! Quindi, se la porzione di macchina che sporge è molto grande cadrete, altrimenti rimarrete in bilico. Questo a

zombie che urtate tanti palloncini; per contro, il power up chiamato **"Gravity from Jupiter"** appesantirà moltissimo ogni oggetto, simulando la gravità di Giove. Questa caratteristica è una di quelle nascoste, lontano dai riflettori di cui godono grafica e storia; è implicita nel gioco e sempre troppo spesso viene trascurata; è per l'attenzione a questi dettagli che Carmageddon è un grande gioco. Tutto questo agisce anche sul modello di guida della macchina: sterzate, sgommate e... urti! Proprio gli **urti** sono un altro punto chiave del gioco. Infatti la macchina si rompe andando a sbattere contro muri, rampe e altre macchine; benché non possiate mai essere distrutti completamente, i danni sono visibili e pregiudicano il funzionamento della macchina. Con la pressione di un pulsante la macchina verrà riparata all'istante, "gonfiandosi" come un palloncino ed eliminando le ammaccature esterne (e chiamarle ammaccature è eufemisticamente riduttivo!); verranno così riparati anche i guasti interni. Nel caso dovete girarvi, cappottarvi o comunque essere impossibilitati a correre, il pulsante **recovery** metterà di nuovo in pista la vostra macchina. Facile, direte voi: ma le riparazioni e il recovery costano. E indovinate un po' come farete a guadagnare i soldi che vi permettono questi lussi? Proprio attraverso i pedoni: e quando dico attraverso intendo proprio dire "attraverso". I soldi vi servono anche per upgradare le macchine: niente officina, niente garage, niente negozio di parti di ricambio: con una certa cifra, alla pressione di un pulsante, acquisterete un bonus a vostra scelta da aggiungere alle caratteristiche di potenza, attacco o

dimostrare che il mondo di Carmageddon è terribilmente reale: scontrandovi con un'altra macchina subirete il contraccolpo dell'urto con le relative conseguenze. La controprova potrete averla raccogliendo un power up che si chiama **"Lunar Gravity"** che rende tutti gli elementi non fissati al suolo, leggeri come in assenza di gravità. Anche qui la fisica agisce, facendo sembrare gli



▲ Le macchine sono delle esagerazioni di veicoli reali. Questo Caterpillar sembra fatto apposta per questo genere di gare (e lo è!). Gotcha è americano dialettale e potete tradurlo come "Ti ho preso!"

difesa che ha già la vostra macchina. Ogni mezzo ha delle proprie caratteristiche, indicate sullo schermo come un motore, un pugno e uno scudo: con la giusta somma di danaro potete aumentare una di queste caratteristiche, rendendo la vostra auto più forte.

PUNTI DI VISTA

Visto che ho avuto personalmente la possibilità di intervistare uno degli sviluppatori, mi sono finalmente deciso a chiarire una perplessità che ho da anni: perché niente cavo link?!? Infatti, anche Carmageddon in modalità multiplayer funziona in **split screen**; le motivazioni che mi ha addotto riguardano i grossissimi problemi che si hanno in fase di sviluppo utilizzando la tecnologia link. Non vi annoierò con sproloqui su nozioni tecniche che anch'io ignoro, ma sappiate che



▲ In alto a destra ci sono i tre indicatori di potenza, corazza e offesa; possono essere upgradati con power up speciali o pagando. (Soldi, sempre soldi...)

SWINGING PYTHON

Calda mattinata di aprile, ore 7.00; dopo la consueta colazione messicana (un bicchiere d'acqua e una sigaretta) tipica di chi deve uscire di casa in fretta, il

mentre dentro di me tremavo al pensiero del macinino che avrebbe tirato fuori. Invece risponde "No, è questa",

foresta chiamata New Forest, la quale si stende per diverse miglia quadrate a ovest di Southampton.

Incoraggiato dalle nuove prospettive, mi risiedo; arriviamo in un posto da sogno, la New Forest appunto. Le foto vi saranno d'aiuto nel comprendere la magnificenza del luogo: i ponies ci sono veramente, come pure gli asini. Hanno tutti la precedenza sulle automobili, infatti circolano liberi per tutto il territorio della foresta e anche per le strade dei villaggi adiacenti. Dopo alcune svolte, eccoci alla mansion, una vecchia casa inglese perfettamente integrata con l'ambiente circostante.

All'interno lavora il team di sviluppo, distribuito tra i vari piani della casa; incontro i responsabili che, gentilissimi, mi mostrano lo stato attuale del gioco e me lo fanno provare. Trascorro il resto della mattinata e il primo pomeriggio attaccato al joystick; mi viene mostrata la soffitta dove lavorano i

processo di realizzazione di uno dei circuiti.

Il viaggio di ritorno verso l'aeroporto è funestato da altri rovesci temporaleschi che si sono ben guardati dal mostrarsi mentre eravamo al coperto: non appena in macchina, veniamo nuovamente sommersi da acqua e grandine. Giunto in aeroporto ho qualche ora in attesa dell'imbarco: vengo colto dall'irrefrenabile impulso di utilizzare tutte le sterline a mia disposizione. Quasi tutte vengono investite nell'acquisto di junk food, ovvero le varie barrette al caramello, mou, cioccolato e menta, noccioline pralinate, tonno e cannella, sabbia e dentifricio, bresaola e vetro... Ne vo' ghiotto!.. Per placare i morsi della fame (visto che il gioco mi ha distratto da questo bisogno primario) mi dirigo subito da Burger King, visto che era dal 1986 che non ne vedevo uno. Uno spicy beanburger (hamburger fatto di vari tipi di fagioli, il tutto piccante) e degli anelli fritti di cipolla placano i crampi allo stomaco; mi appresto a leggere l'annuario di Playboy che ho scovato tra gli scaffali, quando vengo

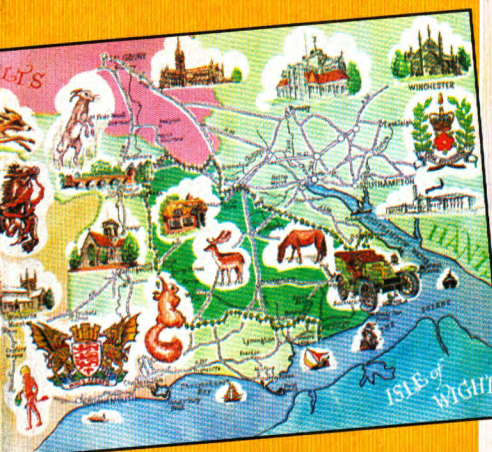
folgorato da suoni familiari. Giro un angolo e trovo UNA SALA GIOCHI! La mia professionalità mi impone di tralasciare letture lascive e dedicarmi al lavoro: cambio diverse sterline in monete da un pound (tanto costa una partita!) e comincio una lunga e intensa sessione di prove. E' il mio lavoro... A parte Killer Instinct, non ci sono giochi col joystick: sono tutti grossi cabinati dotati per lo più di pistole e mitragliatori. Nell'ordine inizio con Time Crisis 2 (bellissimo! A quando la versione PSX?) per passare a Gunblade, dove sono il mitagliere di un futuristico elicottero che si aggira velocissimo tra i grattacieli di New York. House of the Dead è l'esatto incrocio tra Time Crisis e Resident Evil e si gioca anch'esso con la pistola; Virtua Cop 2 mi ha lasciato un po' deluso e mi ci sono volute due partite a Maximum Force per ristabilire

vostro Pitone si reca all'aeroporto di Linate. I bagordi della sera prima impongono un compendio alla colazione, che effettivamente è stata un po' povera: rimedio con un altro bicchiere d'acqua. L'atmosfera internazionale che si respira all'aeroporto ti fa assumere un atteggiamento altrettanto internazionale e, per fare lo splendido, sorseggio il mio bicchiere d'acqua come fosse un cocktail dopo aver coperto il bordo del suddetto con dell'Aulin (la medicina dello snowboarder), al pari di un Margarita. Dopo l'imbarco mi accomodo sul sedile, aiutato dalla più bella hostess che io abbia mai visto: le chiedo subito di sposarmi e lei, probabilmente colpita e accondiscendente, mi fa dono prematrimoniale di uno zaino bello pieno. Suppongo della sua biancheria intima, ma invece contiene un paracadute; ancora adesso non mi spiego il perché di un dono così originale... Giunto all'aeroporto di Heathrow, mi godo quei cinque minuti di fama che ogni uomo meriterebbe, anche se mi pare che fossero 15: all'uscita dovrebbe esserci una ragazza della SCI con un cartello col mio nome, pronta per portarmi dagli sviluppatori. Tutto il viaggio ho immaginato che razza di catafalco mi avrebbero mandato all'aeroporto: un pacco ci dev'essere, non può andare sempre tutto per il verso giusto. E invece, fuori dai cancelli con il cartello SCI in mano, mi aspetta la morettina più carina di tutto il Regno Unito; mi metto quasi a piangere dalla gioia quando mi dice che dobbiamo fare più di un'ora di strada insieme, in macchina, io e lei, lei e io. Nel parcheggio, cercando l'auto, faccio lo spiritoso di fronte a una Jaguar: "Eccola, è questa, no?"

aprendo una BMW M3 nera fiammante. Cos'altro, Signore?! Mi stai mettendo alla prova? Il viaggio scorre liscio tra sprazzi di sole e ben QUATTRO grandinate sparse lungo le 80 miglia che ci separano da Southampton, la nostra meta. Lungo il viaggio cominciamo a discutere della casa, dei bambini, quanti ne vogliamo, come chiamarli... Poi la butta lì così e mi chiede se conosco Sam Forrest, l'International PR manager della SCI; le rispondo di sì e lei, con "nonscialans", mi parla di lui, della loro vita insieme, dell'imminente matrimonio... Proprio mentre sto per aprire la portiera e gettarmi tra le ruote del trasporto eccezionale che ci segue, mi spiega che gli sviluppatori lavorano in una mansion (Resident Evil?) in mezzo a una

programmatori e uno di essi mi mostra il





il mio equilibrio interno. Stufo delle armi, passo alle macchine: quattro enormi cabinati linkati insieme si fanno chiamare California Sped, o qualcosa del genere: velocissime corse lungo le highway americane a bordo di Porsche, Lamborghini e Ferrari. Stavo per dirgermi verso le grosse moto da montare per giocare a Virtua Bike, quando l'occhio mi scappa su Alpine Racer 2, un simulatore di sci che avevo visto in passato: avevo giurato di non mettere mai più un paio di sci ai piedi, ma nel mio proposito non avevo tenuto conto dell'esperienza virtuale. Prima di poter rompere un giuramento, anche se solo virtualmente, ecco che si profila la salvezza: Alpine Racer 1, il simulatore di snowboard con tanto di tavola. In preda all'eccitazione per la salvezza ritrovata, salgo sulla tavola e do' spettacolo per gli astanti; la piccola ventola che simula l'aria che ti arriva in faccia mi scompiglia i capelli e, per un attimo brevissimo, mi sembra che la stagione non sia finita. Ma la gara si, e anche i soldi.

Mentre mi dirigo all'imbarco, nascosto in un angolo, noto Surf Planet, altro simulatore di snowboard dotato di un semplice joystick. Non posso non provarlo e la partita quasi rischia di farmi perdere l'aereo; lungo il viaggio di ritorno rifletto moltissimo sull'oscillazione della Borsa e sulle problematiche di secessione del Tirolo (addormentandomi ancora prima di allacciare la cintura). Dopo le consuete proposte indecenti a tutte le hostess, meno carine di quella dell'andata, comunque, faccio finta di addormentarmi nuovamente quando mi si avvicinano con il temibile vassoietto Alitalia che contiene "un frugale spuntino" da consumare in volo. Senza farmi vedere lo svuoto nel mio zaino col proposito di studiarlo più approfonditamente in un laboratorio di chimica industriale per vedere cosa c'è dentro. Ovviamente, all'uscita il solito finanziere non poteva esimersi dal fermarmi, vista la mia appariscenza. In poche parole, ha dimostrato che non aveva nulla da invidiare a un carabiniere: "Da dove viene?" "Da Londra." "Londra e basta?"



▼ La macchina che pilotate all'inizio (e probabilmente la migliore) è la mitica Eagle Mk1 con Max Damage alla guida. Tremate, portatori di P sulle auto!

Carmageddon può essere giocato solo con il dannato schermo diviso a metà. L'impressione è che rallenti un poco in questa modalità, ma poi mi sono ravveduto constatando che è una caratteristica che si ha anche in giocatore singolo. Non è un rallentamento, ma un breve ritardo della telecamera dinamica che riprende la macchina da dietro. Con questa visuale, la telecamera ruota con qualche istante di ritardo sulla macchina, mostrandone a volte il profilo e, se la manovra è velocissima, anche il muso. È comunque possibile utilizzare anche una visuale fissa (meno godibile) e una soggettiva. In un gioco come questo, però, l'unica che avrebbe ragione di esistere sarebbe la prima. MA C'È GENTE CHE ANCORA LA MENA CON LA SOGGETTIVA NEI GIOCHI DI GUIDA....

■ AL FIN DELLA LICENZA...

Carmageddon ha segnato un'epoca; i suoi contenuti hanno scandalizzato molte persone e hanno fatto la felicità di molte altre. È un gioco bello, originale, divertente e, per quello che mi è stato concesso (molto, per la verità) ben realizzato. Sicuramente è un Planet Game e

merita il massimo del punteggio, ma per correttezza verso i giochi giunti in redazione già completati non ho potuto dargli un voto. D'altra parte potrebbe tornare a vantaggio stesso del gioco: potrebbero aggiungersi migliorie che alzerebbero il suo voto, chi lo sa... Un altro punto chiave su cui gli sviluppatori hanno incentrato molto del loro lavoro è l'accessibilità: volevano un gioco a cui chiunque potesse giocare semplicemente accendendo la PSX. Niente qualificazioni, niente morti improvvise, solo grande facilità di utilizzo con un occhio di riguardo all'illuminazione (superba), alla grafica (forse i fondali potevano essere migliorati, ma non li guarda nessuno!) e al modello di guida dell'auto, nel pieno rispetto delle leggi della fisica (l'ho già detto?). È comunque un gioco da avere: se, quando sarà in giro, doveste avere dei problemi con i vostri genitori, chiedetegli di scrivervi in redazione: saremo tutti pronti per fornire un'esauritiva e chiara risposta in merito. Non vi preoccupate: due chiacchiere con noi e vi comprenderanno persino la macchina vera! (Poi però ce la fate usare, eh?).

PERGIOCO®

I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

pergioco MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - 02 / 86463414

pergioco MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila - 02 / 76006664

pergioco MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima - 02 / 29524256

pergioco ROMA
via degli SCIPIONI 109
M Ottaviano - 06 / 39737172

pergioco BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo X Giornate - 030 / 44654

pergioco LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20
centro storico - 0041 / 91 / 9213848

pergioco Point MONZA (MI)
via CAIROLI 5
ang. c.so Milano - 039 / 360149

pergioco Point PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
all'Università - 0382 / 530719

pergioco Point FIRENZE
viale S. LAVAGNINI 40
055 / 476910

pergioco Point VERONA
via G. DELLA CASA 10
ang. piazza Simoni - 045 / 8014243

pergioco Point ROMA
via MAGLIANO SABINA 26/28
p.zza Vescovio - 06 / 86211864

pergioco PER TUTTA ITALIA
Vendita telefonica, consegne celeri
02 / 29524256

www.pergioco.com

VIDEOGAMES
PC CD ROM
PlayStation
NINTENDO 64
DreamCast
Game Boy & color
DVD FILM ITA - USA

PERGIOCO

Casa: Eidos/Pumkin Studios
Genere: Strategico in tempo reale

Numero giocatori: 1
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock, link-cable

DI ANTONIO PERNA

Warzone 2100

Planet Voto

93

A favore

- Azione veloce
- Scenari approfonditi
- Strategicamente e tatticamente impegnativo
- Ambientazione 3D ben realizzata

Contro

- L'azione diventa confusa con troppi mezzi in campo
- Muoversi sulla mappa 3D è meno immediato che non in 2D

Gli uomini hanno distrutto la Terra, e ora devono lottare per salvare quel poco che è rimasto. E l'impresa non è delle più semplici.

Quello dei giochi strategici in tempo reale è uno dei generi di maggior successo nel vasto panorama dei videogiochi, soprattutto per PC. Anche sulla console di casa Sony si registrano dei tentativi interessanti nel campo della strategia, ma il numero dei titoli disponibili è sempre rimasto piuttosto esiguo. Ora la Eidos tenta di far fare il salto di qualità ai giochi strategici su PlayStation passando direttamente ai titoli in 3D.

STRATEGIA: NEXT GENERATION

I giochi strategici in tempo reale sono ormai una realtà affermata, con caratteristiche guida simili che accomunano i diversi titoli. Lo scopo del gioco consiste nell'amministrare un certo numero di risorse e materie prime per costruire edifici e mezzi da combattimento sempre più evoluti per affrontare il nemico in scenari via via più complessi e strategicamente impegnativi.

Warzone 2100 è un esponente chiave della nuova generazione di videogames strategici in tempo reale per PlayStation, interamente in grafica 3D e con alcuni interessanti sviluppi che riguardano la

TANTE NUOVE UNITÀ

Lo sviluppo delle unità da combattimento è un po' diverso da quello a cui ci hanno abituato altri giochi di strategia. Infatti, invece di sviluppare nuove unità già pronte all'uso durante il gioco, i vostri centri di ricerca potranno essere impostati per sviluppare armi, sistemi di trasporto, sistemi di protezione e altro ancora per poi procedere all'assemblaggio delle unità. Sfruttando le oltre 400 tecnologie differenti che è possibile sviluppare, e dare forma a oltre 2000 tipi diversi di unità.

giocabilità del programma.

DOPO DI NOI IL DILUVIO

L'ambientazione vi vede alle prese con le conseguenze di una guerra nucleare che ha fatto tabula rasa sul pianeta, alla ricerca di una nuova affermazione sul territorio dopo che la guerra ha spazzato via quasi tutto.

L'ambientazione post nucleare permette di porre spesso l'enfasi del gioco su missioni di ricerca e di costruzione di nuove basi e installazioni, o sullo studio di nuove tecnologie da utilizzare a sostegno delle proprie truppe; questo darà al giocatore nuovi mezzi da gestire, risorse da recuperare, edifici da costruire per realizzare nuove e più potenti unità e tanta esplorazione su

scenari devastati dalla guerra, e per questo motivo piuttosto spogli e ricoperti di ruderi. Chi ha giocato almeno una volta a **Red Alert** (sia su PC che su PlayStation) sa già di cosa sto parlando. Quello che

cambia radicalmente in **Warzone 2100** è il punto di vista da cui si segue l'azione e che influenza tutto il modo di giocare una partita, merito prima di tutto della grafica

◀ Siamo all'inizio del gioco: il nostro Viper dotato di mitragliatrice sta attaccando, e distruggendo, un avamposto nemico. Avanti così!



▲ Ecco una delle fortezze che dovrete distruggere nel corso del gioco. Bella da vedere, difficile da espugnare, ma ce la farete alla grande.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
Gameplay 9
Sonoro 8
Longevità 9
Originalità 9





La grafica di Warzone 2100 non è ovviamente all'altezza della versione PC, ma per la Play si tratta di un livello superiore.

interamente in 3D poligonale.

EVOLUZIONE

Da molte parti si sente ripetere che il futuro dei giochi di strategia è nelle ambientazioni 3D; e per una console come la PlayStation che ha fatto della grafica 3D il suo cavallo di battaglia l'introduzione di Warzone 2100 rappresenta un grosso passo in avanti nell'evoluzione di questo genere di titoli. È innegabile che i vantaggi proposti dalla grafica 3D per un gioco strategico siano numerosi, così come è vero che alcune cose potrebbero non essere gradite. Uno dei pregi migliori portati dall'ambientazione in 3D reale è la possibilità di spostare a piacere l'inquadratura che riprende l'azione sul campo, consentendo una maggiore libertà di movimento e dando

maggiore spessore a elementi di gioco come la planimetria diversa delle mappe con risalite e avvallamenti, la presenza di ostacoli posti sulla linea di tiro o di ripari dietro a cui proteggersi, il rispetto delle corrette proporzioni nelle dimensioni tra le unità da combattimento e gli edifici. L'eccessivo numero di unità da seguire a volte può diventare dispersivo, ma con la dovuta pratica il sistema diventa semplice da gestire, grazie anche alle missioni di addestramento disponibili per fare pratica con i comandi e le unità.

VARIANZI SUL TEMA

L'importanza della pianificazione delle missioni è fondamentale se si vuole sperare di vincere i diversi scenari a disposizione, ma occorre anche prestare una maggiore attenzione all'evoluzione delle battaglie. Una caratteristica tipica delle

LE UNITÀ PROGRAMMABILI

I mezzi da combattimento a disposizione sono numerosi e molto diversificati tra di loro e comprendono unità di terra pesanti e leggere, mezzi da ricognizione, trasporti di vario genere e sbarramenti difensivi. Una delle particolarità più interessanti che riguardano la gestione delle unità da combattimento è il modulo di programmazione del comportamento di ciascuna di queste, che permette di lasciare una discreta indipendenza di azione ai propri mezzi senza doverli costantemente controllare anche per le operazioni più basilari. Il vostro intervento resta comunque indispensabile per riuscire a dare alla



vostra azione di guerra quello spessore e quell'importanza di cui avrete bisogno per riuscire a vincere.



Ancora una delle costruzioni che potete trovare all'interno del gioco: bella e curata nei particolari.



Un conflitto a fuoco all'ultima granata. Vince chi riesce a risparmiare energia vitale. E non è una cosa molto facile.

missioni di Warzone 2100, infatti, è la frequenza con cui vengono modificati in corsa gli obiettivi primari e secondari. In questo modo occorre sempre tenere sotto controllo lo svilupparsi delle azioni per non perdere di vista le eventuali variazioni nel quadro strategico degli eventi.

NON SOLO STRATEGIA

L'interfaccia di gioco è flessibile e potente,

Nel corso del gioco potrete anche produrre una serie di attrezzature, compresi i camion Viper, molto utili per la colonizzazione.



UNA PIOGGIA DI BOMBE...

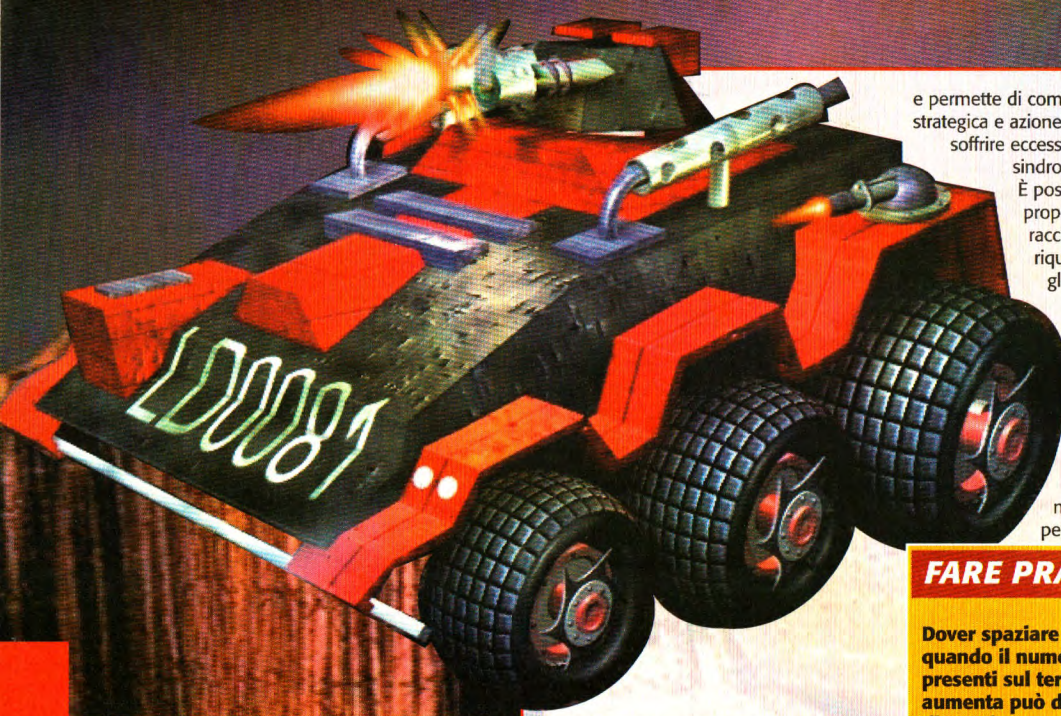
L'ambientazione è di quelle piuttosto inquietanti: dopo tanti tentativi illustri, guerre e focolai di incomprensione, l'uomo non ha tenuto conto dell'imprevedibile e si è visto scatenare una guerra nucleare che ha devastato la Terra. L'olocausto giunse veloce e imprevisto, in seguito a un errore verificatosi nei sistemi di difesa satellitare in orbita intorno alla Terra: una pioggia di missili venne lanciata sulle più importanti capitali mondiali, mentre altri missili vennero lanciati dalle basi a Terra in risposta all'attacco immotivato.

La distruzione portata dalle esplosioni atomiche spazzò via gran parte della civiltà, e il colpo di grazia venne in seguito, a causa del lungo inverno nucleare causato dalla sospensione delle polveri radioattive nell'atmosfera che schermarono l'irraggiamento solare,

trasformando la Terra in un enorme frigorifero radioattivo. Così, se qualcuno era scampato per sbaglio ai bombardamenti, ora niente poteva più salvare i superstiti. Per preservare i semi dell'umanità e salvare qualche sopravvissuto, vennero organizzati dei rifugi sotterranei scavati nel cuore delle montagne di mezzo mondo, l'unico posto al sicuro dalle radiazioni mortali, dove gli uomini si seppellirono per aspettare che la superficie del pianeta ritornasse abitabile. Poi, nel 2100, venne il momento di tornare a popolare il pianeta lasciato fino a quel momento in preda alle bande armate dei sopravvissuti, e sulla nuova Terra senza confini si scatenò la guerra per la sopravvivenza e la nuova espansione degli uomini.

Quello che nessuno ancora sapeva era che il sistema satellitare impazzito che aveva causato l'Olocausto era ancora attivo, in attesa in orbita oltre l'atmosfera...





e permette di combinare pianificazione strategica e azione sul campo senza soffrire eccessivamente della sindrome da joystick.

È possibile selezionare le proprie unità racchiudendole in un riquadro per poi dare loro gli ordini, oppure si può anche scegliere un veicolo e seguirlo direttamente sul campo di battaglia come si farebbe in un gioco di combattimento arcade per andare a scoprire cosa nasconde la mappa o per guidare un attacco



▲ La barra verde che accompagna ogni veicolo serve a capire immediatamente la sua 'vitalità': giallo pericolo, rosso sconfitta.

FARE PRATICA CON IL 3D

Dover spaziare su una mappa 3D quando il numero delle unità presenti sul terreno di gioco aumenta può diventare più dispersivo, ma con la dovuta pratica il sistema diventa semplice da gestire. Questo grazie anche alle missioni di addestramento disponibili per fare pratica con i comandi e le unità. Interessante e

anche all'implementazione della "Fog of War", che nasconde le parti di scenario non ancora esplorate o la cui visuale è ostruita da un ostacolo; inoltre introduce degli effetti di disturbo (nebbia) rispetto al vostro punto di vista, esponendovi quindi a pericolose imboscate se non vi muovete con la dovuta cautela.



▲ Ancora delle immagini di battaglia. La velocità del gioco non è eccessiva, quella dei combattimenti anche. Ma la goduria di questo gioco non sta certo nella rapidità, quanto nella scelta strategica migliore. E lì conviene riflettere piuttosto che agire con impulsività. Quindi ragionate sempre prima di azionare i vostri cingoli.



LE CAMPAGNE DI GIOCO

ALPHA SECTOR

Il vostro gruppo è assegnato a pattugliare il fronte ovest per localizzare e recuperare tutte le possibili fonti di tecnologia e materiali sopravvissute alla grande guerra. Il vostro obiettivo principale è recuperare dati sulla **Synaptic Link Technology**. Il fronte ovest è un settore nudo e desertico, costituito da canyon e altipiani aridi e poveri di vegetazione dove la vita è molto difficile. La scarsità di risorse lo rende poco interessante e per questo poco frequentato. E' il settore più facile da conquistare e il primo che dovrete affrontare. Per cominciare, iniziate a costruire un piccolo avamposto che poi dovrete trasformare in una base, quindi avventuratevi a esplorare l'area liberandola dei primi nemici isolati che incontrerete e dei gruppi di razziatori organizzati (gli **Scavengers**) che si trovano riuniti in piccoli avamposti. Alcune missioni vi richiederanno di spingere le vostre truppe in zone piuttosto lontane della mappa: approfittatene per fare pratica con i mezzi di trasporto organizzati in convogli per ridurre i tempi dei trasferimenti e coprire maggiori distanze.



BETA SECTOR

In questo nuovo settore troverete già costruita una base operativa che però non è riuscita ad affermarsi sul campo; l'espansione, quindi, è stata fortemente limitata. L'opposizione militare che vi gioca contro è bene organizzata e determinata a cacciarvi via dal settore, il che vi costringerà a concentrarvi sui combattimenti se vorrete sopravvivere. Il vostro obiettivo principale sarà proteggere a tutti i costi la vostra base dagli attacchi nemici e quindi attaccare le forze e le basi avversarie. In questo settore è di primaria importanza ritrovare i progetti per lo sviluppo della tecnologia **VTOL (Vertical Take Off and Landing)**, che vi consentirà di costruire aerei e mezzi volanti a decollo verticale.

GAMMA SECTOR

Il **NEXUS** ha a disposizione armi nucleari, e ha distrutto la base del settore Beta servendosi dei missili. Voi siete sopravvissuti, ma vi siete dovuti trasferire al settore Gamma, una zona ghiacciata nascosta in mezzo a impervie regioni di alta montagna. La strategia fondamentale da utilizzare in questo settore è di muovere le proprie unità, proteggendole dietro ai

ripari naturali per tendere imboscate al nemico (senza caderne vittima). Se avete trovato difficili le prime due campagne, allora questa la troverete davvero impossibile. **NEXUS** è dotato di tutte le tecnologie più devastanti da gettare in campo e non esiterà a farlo. Dovrete sacrificare numerose unità nel tentativo di catturare elementi tecnologici che vi permettano di adeguare i vostri mezzi colmando lo svantaggio tecnologico che li separa da quelli controllati dal **NEXUS**.





particolarmente delicato. La componente strategica è assolutamente preponderante ai fini degli equilibri del gioco, ma con un'impostazione di questo tipo è meno difficile prendere confidenza con il gioco anche in assenza di un mouse. Più che altro, la possibilità di seguire un mezzo singolo in battaglia rende più facili gli spostamenti sulla mappa di un certo numero di veicoli, lasciando al giocatore un'idea più chiara di quello che gli accade intorno e di come si evolvono gli scenari. Quindi, niente combattimenti esasperati o mezzi singoli in grado di rovesciare da soli le sorti di una battaglia: in fondo si tratta di un gioco di strategia.

TANTE COSE DA FARE, POCO TEMPO PER FARLE

La varietà è sicuramente uno dei pregi di **Warzone 2100**, con tanti edifici diversi da

che lo schermo di gioco è spesso popolato di numerose unità in movimento che si scambiano colpi a tutto andare, anche se con la vista in 3D sul campo di battaglia a volte diventa difficile riuscire a districarsi. La grafica del gioco è molto buona, con ambienti ricreati in maniera convincente, effetti di luce coinvolgenti e molto dinamici e fasi di scontro animate e

PRIME STRATEGIE

In battaglia non limitatevi ad attaccare in massa, ma cercate sempre di attuare un movimento a forbice per prendere il nemico su due lati. Se è possibile, sfruttate sempre i rilievi a vostro vantaggio per spostare le unità danneggiate al riparo dal fuoco nemico, e per attaccare i vostri bersagli dall'alto.

costruire, numerose unità diverse a disposizione e missioni varie e complesse da affrontare nelle diverse campagne di gioco disponibili. Il risultato è

spettacolari. Il numero delle unità coinvolte negli scontri è mediamente inferiore rispetto a quelle presenti in titoli come **Red Alert** dalla grafica bidimensionale, soprattutto per non rendere troppo confusa la navigazione all'interno delle mappe. Le unità da



combattimento e gli edifici sono realizzati con un livello di dettaglio sufficientemente elevato, anche se alcune texture dei fondali e l'orizzonte troppo spoglio in alcuni casi stridono con il resto della realizzazione. Per quel che riguarda i controlli di gioco, se siete abituati a smanettare con il joystick in frenetici incontri con **Tekken 3** o se venite dal mondo dei PC abituati al mouse avrete qualche difficoltà ad abituarvi; ci vuole infatti un po' di pratica prima di riuscire a prendere la dovuta confidenza con il sistema di gioco, ma una volta abituatisi la gestione in 3D e la complessità degli scenari vi coinvolgeranno a lungo in un titolo strategico, per il momento unico nel panorama di proposte dedicate alla PlayStation.

▲ Il raggio viola che produce il camion Viper serve per costruire tutti gli impianti.



▲ Ancora qualche opzione di combattimento: qui abbiamo scelto di fare dietro front quando il computer segnala che i danni procurati dal nemico sono di tipo medio.

ULTIME NOTE TECNICHE

Le mappe di gioco di **Warzone 2100** sono tutte molto ampie e diversificate (dai climi nevosi a quelli desertici), e la grafica in alta risoluzione con cui vengono rappresentati gli scenari è estremamente fluida e dettagliata. La grafica è stata sviluppata con una grande attenzione ai dettagli, e propone scenari molto realistici e ricchi di particolari, edifici e unità militari coloratissime e bene animate,

esplosioni, fuoco, fiamme ed effetti di luce spettacolari, animazioni fluidissime e soprattutto veloci e senza esitazioni. Anche il sonoro accompagna adeguatamente l'azione, enfatizzandone i momenti di maggiore importanza con effetti sonori ben realizzati che si inseriscono adeguatamente nel contesto di tutta la realizzazione tecnica, che è assolutamente di prim'ordine.

LA PRIMA MISSIONE

La missione comincia con quattro carri leggeri **MG Viper** e tre mezzi di trasporto. Riunite i carri in un unico gruppo e mandatelo a sorvegliare il piccolo canyon che si trova a est della vostra base, e che al momento è l'unica zona da cui si possono avvicinare dei nemici. Ora che avete le spalle protette dedicatvi alla costruzione degli edifici principali della base. Con uno dei trasporti costruite un pozzo di petrolio (**Oil Derrick**) per alimentare la centrale energetica, mentre con gli altri due erigete il **Command Center** e il **Power Generator**. Dopo questi tre edifici costruite anche una **Research Facility**. Durante la costruzione della base, dei piccoli gruppi di Scavenger cercheranno di attaccarvi, ma dovrete riuscire a eliminarli senza problemi servendovi degli **MG Viper**. Non appena la base sarà operativa, cominciate immediatamente a costruire altri carri **MG Viper** per prepararvi ad andare a fare piazza pulita del livello.

Nel corso della missione riceverete nuovi ordini di dedicarvi alla caccia degli avamposti Scavenger presenti nell'area. In tutto ce ne sono quattro da fare a pezzi, e si trovano a nord rispetto alla vostra base. Non appena avrete avviato la produzione di nuovi carri **MG**, mandate il gruppo di Viper che difendeva l'accesso alla base lungo la strada che va a est e quindi prendete la direzione nord. Per distruggere gli avamposti, tenete i carri lontani dalla base nemica ed eliminate quanti più Scavenger possibile vi verranno ad attaccare, quindi attaccate le strutture a cominciare dalle torri di difesa. Dove possibile inviate i trasporti a costruire altri **Oil Derrick**, che aumenteranno le vostre riserve energetiche. Nel primo avamposto troverete anche un artefatto da recuperare per successive analisi che vi permetteranno di sviluppare una nuova tecnologia: i **proiettili rinforzati**.

A questo punto avrete prodotto un certo numero di nuovi carri **MG Viper** che dovrete riunire nel gruppo 2 e inviare a supporto del gruppo 1 per attaccare le altre basi rimaste. Continuate a produrre carri **MG** e a riunirli in gruppi, perché gli avamposti da distruggere crescono di dimensioni e sono sempre meglio difesi. Il terzo avamposto attaccatelo con una manovra a forbice usando due gruppi separati, uno proveniente da nord-est e l'altro da sud-est; alla fine dello scontro raccogliete tutti gli artefatti che trovate.

Il quarto e ultimo avamposto si trova a sud del terzo ed è pesantemente difeso da **torrette MG** e **lanciafiamme**. Come al solito, aspettate che gli Scavenger vi attacchino, quindi produrate e inviate rinforzi sul luogo dello scontro. Durante la missione dovrete aver trovato la tecnologia che vi permette di produrre i **lanciafiamme**: costruitene alcuni sui cingoli dei Viper e usateli per distruggere la base. Il resto è storia...

Casa: **Accolade/Pitbull**
 Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
 Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

Big Air



Planet Voto

75

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

- A favore**
- Colonna sonora hard core/punk/ska bellissima
 - Molte tavole, vestiti e riders realmente esistenti
 - Bella l'iconografia
- Contro**
- Grafica al di sotto dello standard
 - Movimenti dei riders scattosi (anche nei tricks)
 - Caricamenti molto frequenti e percorsi troppo brevi
 - Controllo macchinoso e poco reattivo



Come si componeva la sacra Trilogia di Guerre Stellari, anche la Sacra Trinità delle Nevi è completa. L'anello mancante tra Cool Boarders e X Games Pro Boarders: tutto in chiusura di stagione...



a fine della stagione, la vera Stagione, è giunta. **Generale Inverno** ritira le **Truppe dei Bianchi Mantelli** dal campo di battaglia, lasciando respirare i Prati. Il Bianco cede il posto al Verde: il miracolo di Madre Natura si rinnova e altri nove mesi dovranno aspettare gli amanti della Bianca Sgualdrina per poter di nuovo lasciare le proprie cicatrici sulla sua pallida pelle. Nove mesi, il tempo necessario a far nascere il Figlio di Generale Inverno che, come suo padre, attaccherà di nuovo la Montagna. Invierà i suoi soldati a prendere possesso delle più alte cime, regalandoci altre sei Lune di impareggiabili emozioni. La Notte come il Giorno, la Luna come il Sole:



La pessima grafica emerge pesantemente nella realizzazione della pista, che sembra di cartone, e in quella del ponte. Non ci siamo proprio!



Gli effetti neve non sono assolutamente all'altezza dei due concorrenti, **Cool Boarders 3** e **Pro Boarders**: qui sembrano trattati veramente con superficialità.

non importa cosa illumini la pista, le Tavole continueranno a sfregiarla. Cercando di scoprire il vero colore del Sangue della Terra e diventare tutt'uno con la Montagna. La Neve è il vero Quinto Elemento. Nel momento in cui scrivo, esattamente le 2 e 44 AM dell'8 Aprile,

mancano tre giorni alla chiusura degli impianti di risalita della Valle d'Aosta: la Famiglia Bojungles, che vi ha tenuto compagnia per tutto l'inverno dalla nascita di **Planet PlayStation** a oggi, vi saluta. Rifà la soletta alle sue tavole e le rimette nelle custodie, in attesa della fine dell'estate. Durante la quale lo 'sgrèber team', gli snowboarders di **Villa Bojungles**, continuerà a fare l'esibizionista con il freesbee!

ARRIVA IL TERZO FRATELLO
 Come direbbe **Alanis Morissette**, "... non è ironico?" che l'ultimo gioco della Trilogia di fine Millennio arrivi in un momento faticoso come questo? Abbiamo iniziato la Stagione in compagnia di **Cool**

WORLD TOUR

Nella modalità **Tour Mondiale**, il livello di difficoltà è predefinito. Bisogna partecipare a gare di boardercross e freeride nei sei Paesi del Tour: Stati Uniti, Svizzera, Giappone, Scozia, Germania e Francia. Si inizia in modalità principiante sui percorsi dei primi tre Paesi; dopo ogni gara bisogna affrontare una sezione dedicata ai trick scelta a caso tra big air e half pipe guadagnando 1000 punti per

passare alla gara successiva. Vincendo tutte e tre le gare, si affronta un rider esperto



sulla pista del Giappone. Vincendo la gara, si accede alla pista scozzese con

livello di difficoltà medium. Ora si può salvare prima di passare alla seconda fase del Tour: la differenza è che nelle gare di trick bisogna fare 2000 punti. Sconfitto il rider esperto in Scozia, si sbloccherà la difficoltà hard e la pista in Germania; salvando ora si avranno a disposizione tutti i circuiti sbloccati finora. Ora bisogna gareggiare su tutti i percorsi in difficoltà hard, guadagnare 3000 punti nelle gare di trick e battere il rider esperto in Germania: fatto questo si aprirà l'ultima pista, quella in Francia.



UNA PARTITA VELOCE

In rapida sequenza, ecco come giocare subito a **Big Air**.

1. Selezionate la modalità di gioco singola.



2. Scegliete la specialità.



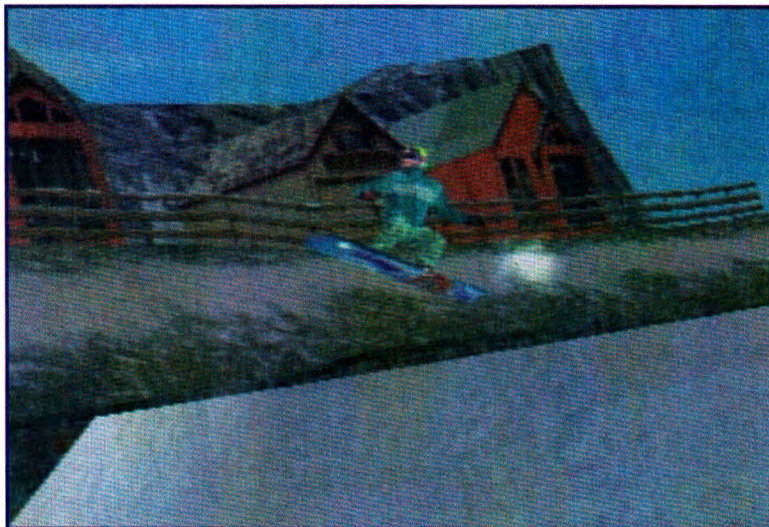
3. Scegliete lo spot tra quelli a disposizione.



4. Potete partire! Se volete, potete anche effettuare la scelta del rider e della sua attrezzatura. Ma non si era detto "una partita veloce"?



Boarders 3, il più atteso a causa dell'esistenza di capitoli precedenti. Abbiamo vissuto il culmine dell'inverno giocando a **X Games Pro Boarders**, molto vicino alla 'street culture' che permea il mondo dello snowboard. Poco prima della fine del naturale ciclo stagionale, mentre il caldo ci sottrae il prezioso Elemento, giunge tra le nostre mani l'ultimo nato nella famiglia dei giochi sullo snowboard. Il Terzo Fratello, quello che serviva a colmare i vuoti lasciati dagli altri due. Non che li superi, ma ironicamente ognuno dei tre giochi completa l'altro, creando una situazione di paradossale equilibrio. Un'occhiata allo schema vi chiarirà le idee. Prima di scendere, sappiate che il gioco non è localizzato in italiano: solo in inglese, francese, tedesco e... svedese! Questo non lo capisco: avrei compreso se avessero inserito lo spagnolo, ma lo svedese?! Beh, ora lasciatevi guidare lungo il pendio...



Burton, Joyride e Palmer (solo per citarne alcune). Sono rappresentate belle grosse, a tutto schermo, e possono essere ammirate ruotandole a piacere; sono indicate le misure (anche il raggio di sciancratura!), ma non l'utilizzo. Solo un profondo conoscitore del mondo dello snowboard può stabilire qual'è la più adatta a una certa specialità, deducendolo, se non con la conoscenza della tavola stessa, almeno attraverso le misure. Anche l'abbigliamento è realmente esistente: **Ride, K2, Maui & Sons**, sempre **Burton, Quicksilver** sono

Il replay ripropone, senza migliori estetiche se non i cambi di inquadratura, l'andamento della gara. Cominciano a emergere i difetti della grafica...

BELLO, MA NON ABBASTANZA

Big Air è la terza simulazione di snowboard uscita quest'anno. La campagna stampa che l'ha preceduto era una delle più belle degli ultimi anni: un rider in piena acrobazia sul bordo di un **half pipe** e sotto la scritta "Lunedì mattina di al lavoro che sei terribilmente malato". Ha suscitato in me (che tra l'altro ho sofferto di molte febbri per molti lunedì mattina...) non poca curiosità; ogni giudizio sulle precedenti simulazioni è sempre stato emesso con il dubbio che questo **Big Air** avrebbe potuto essere meglio. Purtroppo, non è così: **Big Air** è certamente inferiore ai suoi due diretti concorrenti, pur possedendo alcune caratteristiche di rilievo. La prima è senz'altro la colonna sonora: con i suoi 25 brani di gruppi come **Blink, Dammit, Diesel Boy, Limp, Leatherface, Snuff, Gangster, Fun, Money, Caustic Notions** e **The Odd Numbers** si classifica al pari di quella di **Pro Boarders** (le musiche di **Cool Boarders 3** lasciamole stare...). E poi le attrezzature: ci sono moltissime tavole di marche diverse tra cui **Nitro, Ride, Morrow**, l'immane



ECCO LE TAVOLE

Come già detto, la sezione dedicata alla scelta delle tavole è molto completa e bellissima da vedere. Sono indicati il nome, la lunghezza, la lamina effettiva, la larghezza minima al centro e il raggio di sciancratura.

A seconda delle misure, la tavola cambia utilizzo: più corta è, meglio si manovra nell'**half pipe**. Più stretta è al centro, più rapido sarà il cambio di lamina nelle curve. Altri numerosi (e noiosi per voi) parametri stabiliscono le effettive prestazioni della tavola. Ecco un esempio di come si presenta la **Burton Pro 156 Rippey**, una tavola da freeride; le due foto corrispondono al sopra e al sotto (il



sole con le montagne è il sotto, la soletta). Penso che, se siete stati attenti, la potreste ricordare. È la stessa che vi ho presentato in foto il numero scorso nella recensione di **Pro Boarders**: LA MIA! Lo so, ne sto approfittando, ma che volete farci: una delle prime caratteristiche dello snowboarder è l'esibizionismo...

SPECIALITÀ

Nel mondo dello snowboard esistono diverse specialità di gara, alcune più spettacolari, altre meno; alcune più veloci, altre più tecniche. Il vero spirito dello snowboard rimane comunque il **freeride** in fuoripista: le gare di velocità vanno bene per gli sciatori. Infatti, solo in **Cool Boarders** c'erano delle gare di slalom; **Pro Boarders** le ha cassate completamente, eliminando anche la disciplina ibrida del boardercross. In **Big Air** (meno radicale di **Pro Boarders**) il boardercross c'è ed è anche una componente fondamentale del Tour Mondiale. Vediamo le specialità.

FREERIDE RACE. È una discesa libera senza ostacoli e con una pista vagamente lineare, dotata di ampie curve e pochi dislivelli. L'obiettivo è quello di arrivare primi segnando

il tempo migliore; non vengono assegnati punti per le figure eseguite.

FREERIDE TRICKS.

Si corre sullo stesso circuito della specialità race; bisogna però cercare di sfruttare i cambi

di pendenza per eseguire dei trick. I punti di gara vengono assegnati in base alle figure eseguite e al tempo rimanente alla fine del percorso.



HALF PIPE. È il classico "mezzo tubo": una lunga pista rettilinea a forma di U dove i riders prendono velocità lungo la pendenza per gettarsi poi sul bordo ed eseguire i trick. I punti vengono assegnati

in base alla difficoltà dell'acrobazia.

BIG AIR. Una lunga discesa e un solo salto, però altissimo:



maggior è la difficoltà del trick eseguito, maggiore sarà il punteggio.



BOARDERCROSS. Il vero boardercross è una specialità ibrida: ci sono i paletti dello slalom, salti, gobbe, tunnel e ostacoli (a volte anche tratti d'acqua da surfare o da saltare). In **Big Air** non c'è un vero boardercross,

in quanto sono presenti gli ostacoli, ma di paletti da slalom non se ne parla. Non che mi manchino, ma non ho mai visto una pista da boardercross senza paletti!

RIDERS A SCELTA

SELECT CHARACTER

NAME: SHANE STANLEY
HEIGHT: 5'5"
WEIGHT: 150 LBS
AGE: 22
HOMETOWN: GERMANY
OCCUPATION: FASHION MODEL
STANCE: GOOFY
CHANGE STANCE
SELECT
BACK

SELECT CHARACTER

NAME: JACQUELINE DE MOIRAY
HEIGHT: 5'5"
WEIGHT: 125 LBS
AGE: 21
HOMETOWN: FRANCE
OCCUPATION: SKI COACH
STANCE: REGULAR
CHANGE STANCE
SELECT
BACK

SELECT CHARACTER

NAME: TONY HOCH
HEIGHT: 5'11"
WEIGHT: 180 LBS
AGE: 27
HOMETOWN: JAPAN
OCCUPATION: STUDENT
STANCE: GOOFY
CHANGE STANCE
SELECT
BACK

SELECT CHARACTER

NAME: FLEEN-CLANDONER
HEIGHT: 5'5"
WEIGHT: 180 LBS
AGE: 27
HOMETOWN: SCOTLAND
OCCUPATION: SKIABLE MECHANIC
STANCE: GOOFY
CHANGE STANCE
SELECT
BACK

Ecco i sei riders che potrete scegliere all'inizio del gioco. Altri cinque verranno sbloccati proseguendo col gioco. Una segnalazione: lo stance è l'impostazione, cioè quale dei due piedi il rider tiene davanti. È molto importante, è come dire se uno è destro o sinistro; posto che molti riders riescono a scendere indifferentemente col destro o col sinistro, proseguire in fakie, cioè col piede giusto dietro, provoca una perdita di velocità. Queste due impostazioni si chiamano **REGULAR** (cioè col piede sinistro avanti) e **GOOFY**, dove il piede destro è davanti. Per stabilire se siete regular o goofy, sappiate che davanti ci va la gamba forte: se calciati di destro, la gamba su cui poggiate il peso, quella forte quindi, è la sinistra. Qui potete vararla a piacimento.

L'arrivo del Big Air americano sembra proprio Saint Jacques quando c'è poca neve; in piazza, di fronte a Pane e Commestibili: ti devi fermare per forza!

alcune delle marche presenti per giacche e pantaloni.

Possono essere scelti indipendentemente, ricordandomi non poco **Cool Boarders 2**. Anche i riders, come in Pro Boarders, sono realmente esistenti: tra l'altro, sbloccando le modalità di gioco ne compaiono cinque come boss, tra cui **Mike Beallo**, il vincitore del Nike Big Air e **Ian Spiro**, il campione del Playboy Halfpipe del team Burton.

BIG AIR... BIG PACCO? SOLO LA GRAFICA

Giocando a **Big Air** emergono subito i difetti: innanzitutto la grafica, la peggiore tra i giochi di snowboard in giro. È pixellosa, e nonostante lo sfondo sia decente, le texture sono deludenti, sia sul terreno che sui riders. Inoltre, i personaggi sembrano sproporzionati nelle forme del corpo e rispetto alla tavola. Il loro movimento è poi scattoso, per niente fluido; da questo punto di vista **Cool Boarders** lascia indietro tutti...

C'è però un'incongruenza, un particolare: il movimento del rider è scattoso solo nell'esecuzione dei trick. Le rotazioni sono pessime da vedere, quasi fotografiche. Però, la posizione che assume il rider durante una figura è corretta e spettacolare, tanto da nascondere la sproporzione del corpo. Ma quello che mi stupisce è come possa essere invece bello e realistico il movimento

DURANTE la discesa. Mi spiego: mentre la



tavola scende, il rider sbalza sovente, a causa delle gobbe nel terreno. Lo fa in maniera terribilmente realistica, come pure le curve e le frenate. Sembra che la programmazione della discesa e delle figure aeree sia stata fatta da due team di sviluppo diversi! Provando a eseguire i trick, poi, la cosa diventa quasi tragica: il metodo di controllo delle acrobazie, diverso da entrambi gli altri giochi, non sembra rispondere. Già il movimento del joystick sembra poco reattivo; se aggiungete che il metodo di realizzazione dei trick è macchinoso, avrete un quadro della situazione.

RUOTARE, SALTARE, TRICKARE

Le rotazioni e le figure si eseguono come le mosse di un picchiaduro! Una rotazione di 180° si fa premendo VELOCEMENTE due volte il pad direzionale a sinistra; una di 360°, due a sinistra e due a destra! Trovo estremamente scomodo un metodo come questo; quello di premere un solo pulsante per la rotazione e aggiungere il grab, la presa (**Cool Boarders 3**), era molto più comodo e 'realistico'. Almeno questo era il mio feeling. Tra l'altro, questa metodologia

penalizza moltissimo l'utilizzo del Dual Shock: lo sanno tutti che le rapide sequenze di tasti direzionali, come nei picchiaduro, si possono eseguire solo col d-pad, essendo troppo lento e difficile farlo con lo stick analogico. Con il joystick di un coin op è un conto, ma a casa... Gli ostacoli poi sembrano non affiggere il modello di discesa: in pratica non esistono! Si può tranquillamente passare attraverso una zona di alberi fittissima, quasi un muro, senza assolutamente subire danni o cadere! Anche i muri lungo il percorso, come quelli presenti nel boardercross, possono essere usati come trampolini: andandoci addosso si salta, invece che spacciarsi sopra! A coronamento del tutto, c'è un fantastico **bad clipping** che confonde ulteriormente il già precario aspetto grafico del gioco. Dimenticavo i caricamenti: sono molto frequenti, e per questo fastidiosi. In aggiunta, i percorsi sono terribilmente corti, rendendo le partite poco coinvolgenti. Fortunatamente, alla fine di ogni gara e tra la scelta di un'opzione di uscita o di replay, brevissimi spezzoni di filmato sono stati inseriti per allietare l'attesa del caricamento.

GIUDIZIO FINALE: RIMANDATO!

Gli sviluppatori sono gli stessi di **Test Drive 5**, la **Pitbull/Accolade**; speriamo che non abbiano commesso lo stesso errore nella scelta del motore grafico anche per quel gioco! **Big Air** risulta meno intuitivo dei suoi fratelli e più difficile nel controllo dei trick; purtroppo i difetti superano i pregi, e **Big Air** è rimandato a novembre (apertura degli impianti): speriamo che il Nuovo Millennio porti fortuna, consiglio e neve a loro e, perché no, anche a tutti gli snowboarder del mondo. **Hang Loose!**



I FRATELLI A CONFRONTO

È inevitabile il confronto tra i tre più famosi giochi di snowboard; ho volutamente evitato **Extreme**

Snowbreak perché c'è anche lo sci, per cui è meglio cestinarlo. **Chill** è passato inosservato, quindi

rimangono questi tre: vediamoli a confronto.

FACE 2 FACE

	COOL BOARDERS 3	PRO BOARDERS	BIG AIR
GRAFICA	4	5	2
GAMEPLAY	5	4	2
SOUNDTRACK	5	5	5
REALISMO	4	4	2
DIFFICOLTÀ*	2	4	5
ATTREZZATURE	3	4	5
PISTE	4	4	3
MOVIMENTI	5	4	1
COERENZA**	3	5	4
TOTALE***	32	35	29

Legenda: * Più alto è il numero, maggiore è la difficoltà
** Per coerenza si intende quanto il gioco è aderente alla realtà del mondo dello snowboard
*** Senza calcolare il livello di difficoltà

FACE 2 FACE

Ne emerge che il migliore è senz'altro **X Games Pro Boarders**; **Cool Boarders 3** ha un paio di pecche che lo penalizzano, ma mi ha entusiasmato

tanto quando è uscito... **Big Air** esce sconfitto dalla sfida nonostante il lungo e faticoso lavoro della Accolade/Pitbull; l'anno prossimo,

quando la Stagione del Nuovo Millennio ci vedrà nuovamente sulle piste (o meglio, FUORI dalle suddette), ci sarà la possibilità di rifarsi.

SELECT CHARACTER

NAME: ULTRIX WEISHAUPT
HEIGHT: 5'5"
WEIGHT: 150 LBS
AGE: 22
HOMETOWN: SWITZERLAND
OCCUPATION: STUDENT
STANCE: REGULAR
CHANGE STANCE
SELECT
BACK

SELECT CHARACTER

NAME: SHANE STANLEY
HEIGHT: 5'5"
WEIGHT: 150 LBS
AGE: 22
HOMETOWN: GERMANY
OCCUPATION: FASHION MODEL
STANCE: GOOFY
CHANGE STANCE
SELECT
BACK



Software Universe®

CONSOLES
department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel. 02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY



SONY
PlayStation

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO 64



**PREZZI IVA
INCLUSA**

**SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES**

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIARE UN FAX

AL N. 02.48.30.00.72

SEGA L. 199.000
SATURN EU + PAD +
TRE GIOCHI

SEGA L. 249.000
SATURN EU + PAD +
SEI GIOCHI



**VENDITA PER
CORRISPONDENZA**

Tel. 02 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:

via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLES
department
Point

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

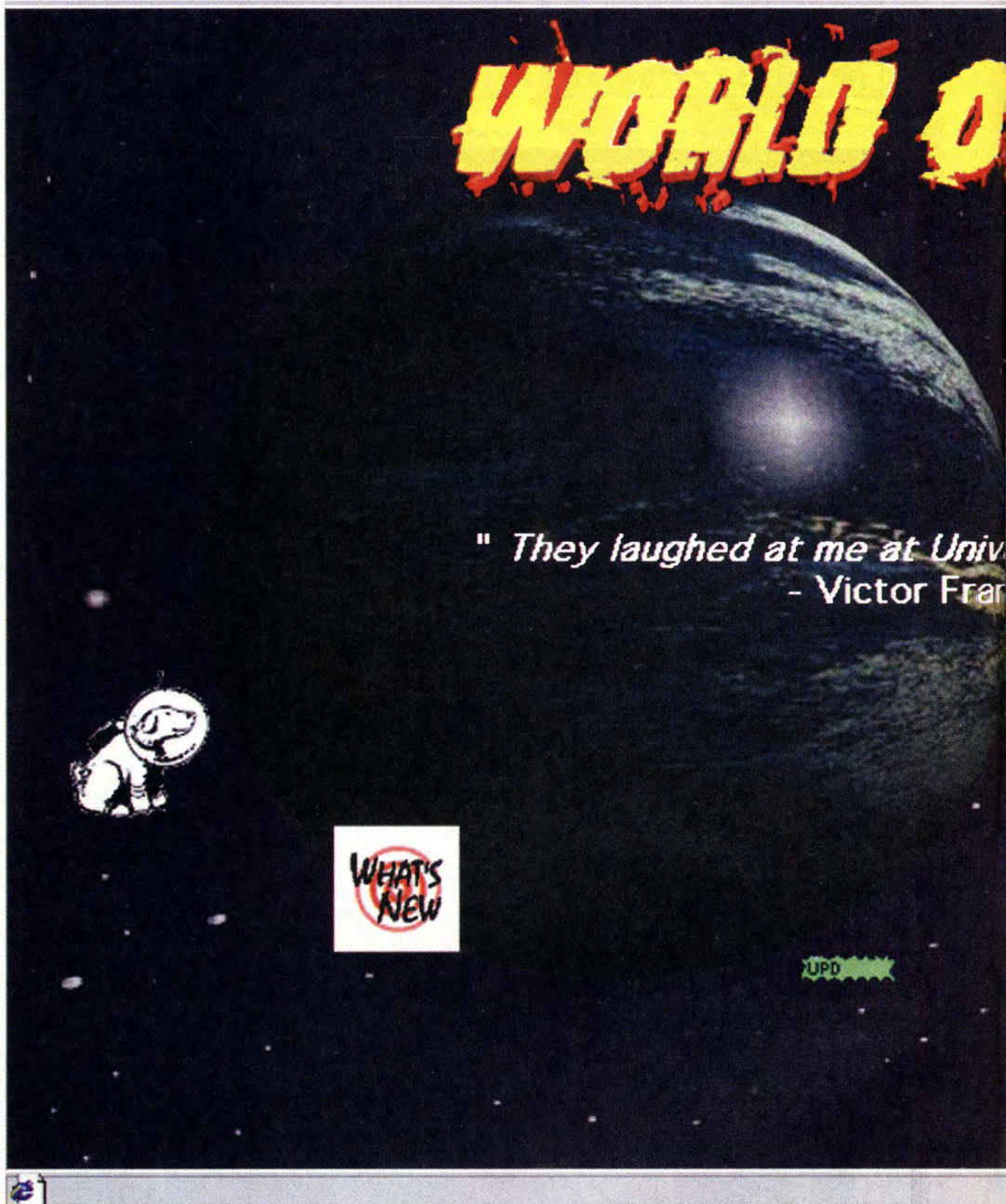
VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37



QUESTO E' ANCORA NIENTE. CHIAMA IL 155, ENTRA IN INT

Indirizzo  <http://www.mz-essen.de/usr/frost/>

INTERNET



Infostrada, la nuova compagnia telefonica degli italiani, è una società del Gruppo Olivetti.
Visita la nostra porta d'ingresso: www.iol.it

ERNET CON INFOSTRADA.



College 365. Sei uno studente universitario assetato di informazioni, affascinato dalla possibilità di comunicare con tutto il mondo, interessato a valutare subito le ipotesi per un futuro lavoro? College 365 è l'abbonamento a Internet che fa per te. Puoi collegarti tutti i giorni dell'anno, a qualsiasi ora senza limiti di tempo, avere a disposizione due caselle di posta elettronica, assistenza telefonica 7 giorni su 7 dalle 8 alle 24 e due MB di spazio Web per il tuo sito personale. E questo è ancora niente, se pensi che per un anno costa £. 175.000 (IVA e costi telefo-

INFOSTRADA

nici di collegamento esclusi). Chiama subito il 155 Infostrada, per sapere dove puoi trovare College 365.



www.infostrada.it

Casa: **Namco**
Genere: **Simulazione di guida**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Joystick analogici, Dual Shock, volante, JogCom**

DI ANTONIO PERNA

R4
RIDGE RACER TYPE 4

Ridge Racer Type 4

R4
RIDGE RACER TYPE 4

Planet Voto

92

- A favore**
- Divertente e completo
 - I tracciati sono molto belli e divertenti
 - Le auto a disposizione sono adeguate sia per qualità sia per quantità
 - Belle le inquadrature
 - Straordinaria la grafica
 - Controllo sensibile e preciso

- Contro**
- Impostazioni tecniche delle vetture assolutamente insufficienti per un titolo come questo
 - Non c'è scelta diretta delle auto da usare
 - Vincere la modalità più importante, **Gran Prix**, è troppo facile



Finalmente è arrivata anche la versione PAL. Così, dopo aver smanettato sul disco jap, il nostro Dual Shock (o volante) proverà le sollecitazioni dell'ultimo capitolo della più importante serie automobilistica per PSX: Ridge Racer.



opo tanta attesa e tanto parlare su tutte le riviste del settore, abbiamo finalmente potuto mettere le mani sulla versione PAL di **Ridge Racer Type 4** (che da ora in avanti chiameremo RRT4). Solo qualche flash sul gioco prima di passare a scoprirne i segreti più intimi...

GRAFICA E SONORO

Durante il gioco avrete la possibilità di scelta, prima di ogni gara, tra quattordici brani musicali di ottima qualità che meritano di essere suonati su uno stereo per dare maggior risalto all'azione. Per quel che riguarda l'aspetto grafico, le auto e i paesaggi sono incredibilmente

dettagliati e sfoggiano un utilizzo di illuminazione dinamica ed effetti di ombreggiatura davvero ben fatti. La velocità e la fluidità di tutte le animazioni sono state conservate anche in questa versione, che ci regala, proprio come quella giapponese, finenze grafiche tipo gli effetti di scia luminosa lasciati dalle luci posteriori delle macchine quando si corre al buio.

I CONTROLLI

Per chi voglia provare questo gioco pensando di lanciarsi in folli corse senza controllo e a chi non piace imparare a dosare con gentilezza e precisione i freni della propria auto, consiglio di scegliere qualcos'altro per evitare una cocente delusione. Una delle doti di maggior interesse di **RRT4**, infatti, sta proprio nel modello di guida sviluppato per rendere ancora più interessante e realistico il comportamento della vettura in pista. Questo, naturalmente, significa che l'uso del freno e la risposta della macchina in curva

sarà di particolare importanza se si ambisce a ottenere dei buoni risultati in gara. Effettuare curve spettacolari non è solo molto gratificante, ma è fondamentale per riuscire a mantenere la giusta velocità

I dettagli grafici di Ridge Racer Type 4 non hanno uguali nei giochi di corsa per PSX: questa volta Gran Turismo è stato battuto. Attendiamo il nuovo sfidante!



Con le macchine 'grip' è importante pennellare le curve, anticipando il raggio di sterzata.



RIDGE RACER: UNA STORIA SENZA FINE

Ridge Racer Type 4 è il quarto titolo della serie Ridge Racer, ed è anche il primo che non nasce direttamente come la conversione di un titolo da bar. I titoli precedenti, in ordine di realizzazione, sono stati Ridge



Racer (1994), Ridge Racer



Revolution (1995) e Rage Racer (1997). Soprattutto i primi due a loro tempo si sono rivelati dei veri e propri fenomeni mondiali, dal momento che portavano a casa per la prima volta nella storia le emozioni di uno dei giochi da bar più famosi dell'epoca con una fedeltà assoluta al titolo originale. La Namco si guadagnò subito la fama di essere il partner migliore per la console di casa Sony grazie alla qualità dei suoi titoli, e con Ridge Racer e Tekken proiettò la PlayStation verso il successo trionfale che l'ha affermata come la console più diffusa al mondo.

anche nei tratti misti della pista. La risposta della propria vettura è molto docile ai comandi, soprattutto se disponete di un controller analogico (Dual Shock o volante che sia); questo vi consentirà di stabilire fin dalle prime partite un buon feeling con la macchina, rendendo meno difficile l'approccio alle gare più avanzate. La naturalezza con cui si guida e la velocità decisamente superiore mantenuta dalla vostra auto rispetto a quelle dei concorrenti gestiti dalla PlayStation vi permetterà di vincere con una certa facilità le prime gare, e dopo un po' di necessaria pratica con le piste non dovrete trovare troppe difficoltà nemmeno con le ultime fasi dei quattro gran premi finali. Il che evidenzia uno dei limiti di RRT4, cioè la relativa facilità con cui lo si porta a termine, anche se la curiosità di vedere tutte le



▲ La 'macchina' a tre ruote rappresenta un caso a sé stante: si guida come una 'grip' ma è possibile 'scivolare' in curva come si trattasse di una 'drift'. Ma attenti a non deconcentrarvi!

vetture a disposizione e di provare tutte le squadre in gara vi spingeranno a giocare più di una volta anche dopo averlo terminato.



▲ Sbagliare la curva non significa il ritiro ma fa perdere molto, moltissimo tempo prezioso.

LE MODALITÀ DI GARA

Adesso cominciamo a fare sul serio, e addentriamoci con maggior attenzione all'interno dei meccanismi di gioco per verificare cosa ci aspetta con il nuovo titolo Namco. A differenza dei precedenti episodi di Ridge Racer, dove si correva per il puro amore della velocità, in RRT4 c'è un Gran Premio che si affianca alle modalità Time Attack e Versus, in cui potrete sfidare un vostro amico in un emozionante testa a testa con lo schermo diviso in due e senza perdere in velocità, fluidità delle animazioni e dettaglio. Nella modalità Time Attack è possibile fare anche qualche interessante modifica alla vostra auto, per cercare di trovare l'assetto a voi più congeniale e riuscire così a stabilire nuovi record di velocità in pista. La modalità di gioco principale, comunque, è sicuramente la Grand Prix, nella quale dovrete gareggiare lungo otto diversi circuiti suddivisi in sessioni separate. Nella prima sessione (costituita da due gare) dovrete classificarvi almeno terzi per poter procedere oltre; nella

◀ Una volta vinto il Gran Premio finale potrete accedere all'epilogo, non degno dell'introduzione ma ugualmente interessante.

R4

RIDGE RACER TYPE 4

LE AUTO NASCOSTE

Come in tutti i titoli di corse prodotti dalla Namco, anche RRT4 propone una serie di macchine nascoste da scoprire durante il gioco; più precisamente, una per ogni costruttore. Per poter iscrivere nella propria scuderia una di queste vetture occorre anzitutto vincere un Grand Prix; a questo punto sarà possibile partecipare a una sfida uno contro uno proprio contro una delle supercar. Arrivate per primi, e avrete guadagnato un nuovo bolide. Le caratteristiche delle auto segrete riflettono le linee guida dei vari costruttori, mettendo in evidenza le doti principali di ogni scuola di progetto.

Absolute: VULCANO (caratteristica di guida: Velocità)

La Vulcano è una macchina dal design largo e appiattito, dotata di un'ottima accelerazione e di una maneggevolezza di qualità superiore.



Lizard: NIGHTMARE (caratteristica di guida: Velocità) Potenza innanzitutto, che si traduce nella massima accelerazione anche se a prezzo di una manovrabilità inferiore.

Terrazi: UTOPIA (caratteristica di guida: Aderenza) L'accelerazione non è il punto di forza della vettura giapponese, ma la macchina può raggiungere la velocità di punta più alta in assoluto.

Age Solo: ECUREUIL (caratteristica di guida: Aderenza) Il design avanzato e la grande pulizia delle linee danno alla Ecoreuil una grandissima accelerazione alle marce più basse; il tutto con la migliore maneggevolezza di tutte le auto speciali disponibili.



1/1/2000 "NM DAILY"

Sophie Chevalier (24), proprietaria della squadra MMM, ha tenuto una conferenza stampa in un hotel dopo la celebrazione della vittoria.

I CIRCUITI DAL PARADISO ALL'INFERNO

I tracciati disponibili su cui correre sono otto, per un totale di sedici diversi tipi di gare, dal momento che dopo aver vinto tutte le gare in modalità normale potrete percorrere le piste in direzione contraria. Le ambientazioni sono principalmente urbane, con percorsi intorno al porto, in mezzo ai grattacieli, di notte vicino all'aeroporto o in collina con continui saliscendi. I passaggi attraverso tunnel, gallerie e strutture cave sono numerosi e permettono degli spettacolari cambi di inquadratura passando da una zona all'altra di una stessa pista. Tutti gli oggetti dimostrano una notevole corposità, dando una convincente sensazione di tridimensionalità e non di un paesaggio piatto incollato sullo sfondo. Le piste sono ottenute combinando diverse sezioni in comune a tratti specifici propri di ogni circuito. Vediamo quali sono i punti caldi di ogni tracciato.

HELTER SKELTER

(Giappone, Yokohama)

Tipico scenario urbano che ricorda molto le precedenti versioni del gioco. Dopo la curva a destra che

segue il traguardo mantenete la linea dritta nella chicane successiva, quindi tenete la sinistra. Imboccato il tunnel, decelerate leggermente in prossimità del curvone a sinistra se avete una macchina con scarsa aderenza per evitare il contatto con il muro. Una volta tornati all'aperto

proseguite fino ad arrivare in prossimità del cavalcavia, dove vi attenderà una curva a sinistra da affrontare a velocità moderata e senza frenare per non perdere aderenza. Dopo l'ultima curva a destra (si può usare il controsterzo) spingete a fondo l'acceleratore per l'ultima sezione in salita, dove si possono portare gli ultimi sorpassi sul filo di lana.

WONDERHILL

(Giappone, Fukuoka)

Un tracciato veloce e piacevole che si allunga per le colline in un paesaggio al tramonto. Dopo un avvio molto veloce vi attende un lungo curvone a sinistra in salita: cercate di tenere una traiettoria larga per ottenere la maggiore velocità in ingresso e in uscita. Dopo un'altra zona più o meno rettilinea



molto veloce, vi aspetta una curva a destra molto stretta: frenate bruscamente quando cominciate a vedere la segnaletica e accelerate al massimo non appena avrete ripreso la traiettoria rettilinea. Dopo un altro tratto spedito c'è una curva lunga sulla destra che si stringe nella sua seconda parte; in prossimità del



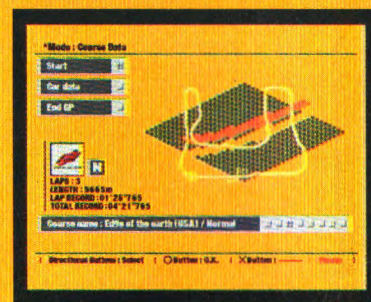
grande sasso sul lato sinistro dello schermo frenate e percorrete la prima parte della curva a velocità costante, quindi date un po' di gas e stringete la seconda parte di curva ancora a velocità costante.



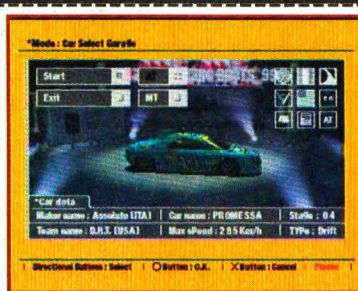
Nell'ultima parte del tracciato tagliate la chicane in discesa alla massima velocità, quindi preparatevi ad affrontare una curva a destra in leggero controsterzo prima della salita del traguardo.

SUL FILO DEL RASOIO (USA, New York)

Prima gara notturna nei trafficati cavalcavia intorno all'aeroporto di New York, ricchi di tunnel e gallerie. Tracciato veloce ma con alcuni punti a cui prestare attenzione. Dopo il rettilineo che segue la partenza c'è una grande curva a destra da prendere



in pieno, tenendo la traiettoria ed evitando di frenare o accelerare; da qui si arriva al rettilineo in mezzo ai cavalcavia, che termina con una brusca curva a destra da fare dopo una breve frenata. Si arriva poi a una lunga curva a sinistra in salita dove occorre tagliare sull'interno per non perdere aderenza per poi proseguire in piena. Si arriva al punto più difficile, una chicane corta che rischia di farvi sbattere se non anticipate la prima curva a sinistra; se prendete bene il tempo si può fare senza frenare. Continuate al massimo fino a vedere l'insegna del Wonder City da fare



La mancanza più evidente di RRT4 è l'impossibilità totale di settare la macchina. Ogni volta è possibile scegliere il cambio (manuale o automatico) e basta.

seconda sessione (altre due gare) dovrete classificarvi secondi, mentre nella terza e ultima sessione costituita dalle restanti quattro gare dovrete sempre arrivare primi per poter avanzare da una gara all'altra. In ogni gara del campionato avrete tre possibilità per riuscire a qualificarvi, e se fallirete... Game Over!

LE MACCHINE DEI SOGNI

All'inizio del gioco siete la classica matricola che si affaccia per la prima volta sul mondo delle corse. Per partecipare dovrete scegliere un team tra i quattro inizialmente a disposizione, ciascuno dotato di

Una volta vinta la modalità Grand Prix verrà sbloccata la modalità Time Trial, che consentirà di gareggiare contro le auto nascoste e batterle!



a velocità costante non troppo sostenuta, quindi lanciatevi verso il tunnel. Qui evitate i sorpassi perché c'è poco spazio, e tallonate l'avversario per attaccarlo sulla destra al tunnel successivo, dove avrete a disposizione uno slargo che le macchine avversarie non sfruttano prima del tunnel buio da fare diritti per arrivare al traguardo.

AL DI LÀ DEL CIELO

(Giappone, Yokohama)

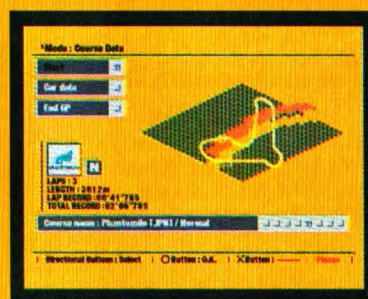
In alcuni punti vengono riprese delle sezioni del primo circuito, ma la planimetria è completamente diversa. La prima sezione è velocissima, e l'unica preoccupazione è mantenersi a centro pista alla massima velocità. Quando vedrete apparire i ponti



oppure andrete a urtare un fastidiosissimo muretto che vi rallenterà non poco. Proseguite a manetta superando la variante della nave ormeggiata e preparatevi a frenare e girare brusco a destra in fondo al pontile per la curva più cattiva del tracciato, che si vede solo all'ultimo momento.

Seguite la variante in salita sulle colline accelerando costantemente ma senza iniziare a ondeggiare per la troppa inerzia nei cambi di direzione (piuttosto cessate di accelerare per pochi attimi); arrivati ai cavalcavia imboccate le curve decise, soprattutto l'ultima parabolica sulla destra che porta al traguardo.

SPETTRALE (Giappone, Yokohama)



Il primo circuito di quelli da vincere per poter andare avanti è molto breve e veloce, quindi non ammette errori se si vuole arrivare primi. Subito dopo il via prendete a destra, prima con dolcezza, poi chiudendo un po' di più e senza frenare, quindi arriverete a un tunnel seguito da un passaggio all'interno di una struttura chiusa. In questa

sezione è importante non sbandare, soprattutto quando la variante a sinistra all'interno del tunnel illuminato di verde si restringe: occhio al muro! Una volta fuori accelerate fino a quando non scorrete il dirigibile bianco: lì sotto c'è un muro davanti a una brusca curva a destra. Frenate prima dell'ingresso, quindi uscite in derapata e accelerazione e fate velocemente i rettilinei che seguono. L'ultima difficoltà è una breve curva a sinistra (Ridge 40) prima di arrivare in zona traguardo; se arrivate lanciati ad alta velocità, questa è un'ottima zona per effettuare dei sorpassi.

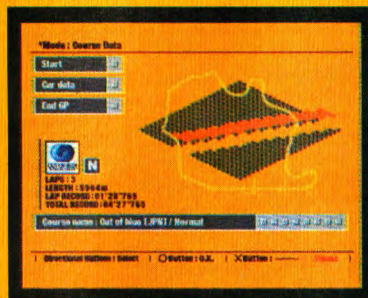
NOTTE INTENSA (USA, New York)

Secondo round per la pista intorno all'aeroporto, ora più corta ma anche sconnessa e ricca di curve impegnative. Come prima dopo il rettilineo c'è la salita a destra, ma ora il cavalcavia è interrotto e dovrete affrontare una brusca deviazione sulla



destra a scendere che va anticipata a dovere. Mantenetevi al centro del tunnel per evitare di rimbalzare sulle pareti e non tentate sorpassi perché non c'è abbastanza spazio, soprattutto nel tunnel rosso.

Dalla discesa che segue si intravede un lungo curvone a sinistra: frenate un attimo per imboccarlo al meglio e uscire in accelerazione, anche perché nella sezione successiva troverete il pavè che farà diminuire la vostra aderenza. Seguite con il dovuto anticipo le curve senza esagerare a chiuderle finché non arrivate in prossimità dei tre archi luminosi, dove dovrete stringere un po' sulla destra, affrontare il salto e quindi la curva a destra dopo la discesa sfruttando al massimo il margine sulla sinistra. Se siete arrivati fin qui avrete completato assieme a noi la sesta pista. Per la settima e l'ottava (PARADISO E INFERNO e URLI A RAFFICA) non vogliamo togliervi il gusto della scoperta...



preparatevi all'ultima curva a sinistra che dà sulla discesa che arriva al porto. La prima curva a destra non è difficilissima, ma tenete bene le traiettorie interne



Due le visuali disponibili: quella dall'abitacolo, consigliata solo ai maniaci dei racing, e quella classica da dietro la vettura.



caratteristiche particolari e qualità specifiche che determineranno una diversa impostazione della vostra vettura al momento di scendere in pista e un diverso percorso di upgrade delle vetture stesse nel corso del gioco. Inoltre, ogni team a disposizione corrisponde a un differente livello di difficoltà di gioco.

Procedendo nelle diverse fasi del **Grand Prix** le cose si faranno sempre più difficili, e per restare al passo con le vetture dei vostri avversari otterrete delle nuove macchine sempre più veloci e aggressive in base ai risultati che avrete ottenuto in pista. Dopo aver scelto per quale team correre, si passa a scegliere quale casa automobilistica fornirà il bolide su cui ci dovremo cimentare: in questo caso, tra le vetture fornite dalle quattro case costruttrici cambia il tipo di

assetto e quindi il modello di guida che caratterizza la vettura. Le prime due presentano il classico stile di guida tipico della serie Ridge Racer e vengono identificate come **"drift"** (velocità), mentre le ultime due vengono descritte come **"grip"** (aderenza) e rappresentano una delle più interessanti novità introdotte nello stile di gioco di RRT4 (vedi Drift & Grip).

Ecco uno dei vostri possibili direttori sportivi. In questo caso si tratta di un'avvenente signorina che vi darà consigli e incoraggiamenti.



R4 RIDGE RACER TYPE 4

Nella modalità Gran Prix potrete acquisire tre macchine nuove: alla fine delle prime quattro gare, dopo la sesta e prima del GP finale.

ATTENZIONE AGLI URTI!

Rispetto ai precedenti episodi della serie **Ridge Racer**, urtare i bordi della pista non è più un handicap così drammatico. Anche se il rallentamento subito dalla vostra vettura sarà comunque consistente, è stato molto ridotto l'effetto di rimbalzo contro gli ostacoli che faceva perdere il controllo e spesso spediiva la vostra auto contro le altre causando delle antipatiche reazioni a

JOGCON, QUESTO SCONOSCIUTO

Il **JogCon** è un nuovo rivoluzionario controller che la Namco ha prodotto esplicitamente per l'utilizzo con **RRT4**. In Giappone è stato venduto assieme al gioco in una confezione speciale a prezzo ridotto, e anche nel vecchio continente verrà commercializzato assieme a **RRT4** in una confezione speciale tutta dedicata agli amanti delle corse. Al momento del lancio **RRT4** sarà l'unico titolo in grado di supportare il JogCon, ma la



stessa Namco ha annunciato che in futuro altri giochi sfrutteranno questo particolare controller. La sua principale caratteristica è la risposta in termini di feedback a quanto appare sullo schermo, con una rotazione che viene impressa alla manopola per simulare le sollecitazioni subite dalla vettura in pista. Il sistema funziona bene, nonostante l'impugnatura sia piuttosto ridotta in dimensioni, ma merita di essere provato.



catena che riducevano terribilmente la velocità. Adesso l'effetto flipper è stato molto contenuto, anche se resta abbastanza evidente nel caso si vada a urtare le altre macchine. In particolare, evitate assolutamente di tamponare la vettura che vi precede: voi ne risulterete rallentati, mentre il vostro avversario riceverà una bella spinta in avanti. La cosa può comunque venire a vostro comodo; infatti, dopo un sorpasso azzardato o nelle curve a traiettoria obbligata (soprattutto quelle lente) piazzatevi davanti alla macchina che vi segue, e non è improbabile che riceviate una piccola spinta in avanti che vi farà prendere velocità. Non abusatene però, se non volete rischiare di perdere il controllo della vostra auto.

macchine lente, ma che con il progredire delle varie fasi del Gran Premio vi verranno fornite nuove vetture molto più veloci e rapide nello scatto breve. La partenza migliore si ottiene mantenendo il motore tra i 6000 e i 7000 giri al momento del via, ma non esagerate o resterete fermi a sgommare.

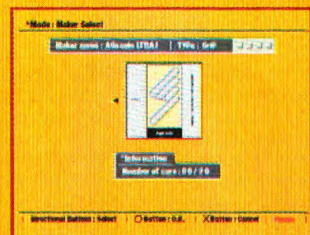
GUARDA UN PO' CHI SI RIVEDE

Al momento in cui stiamo andando in stampa non è stato ancora confermato al 100%, ma sembra che anche nella versione europea di **RRT4** verrà incluso, come nella versione giapponese, un CD Bonus con alcuni importanti demo delle future produzioni **Namco**, ma soprattutto

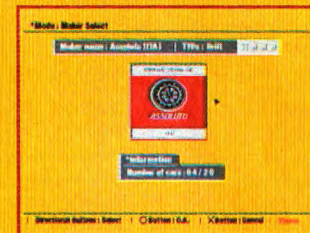
ATTENZIONE ALLA SCUDERIA

Le macchine e le case costruttrici a disposizione non sono dei marchi originali e conosciuti, ma riprendono le caratteristiche e le linee di auto famose. **Age Solo** è la marca francese

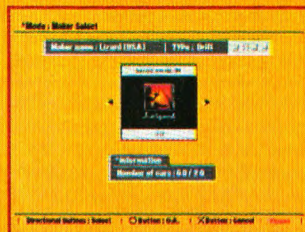
della carrozzeria unite a una buona meccanica. **Lizard** è la marca americana



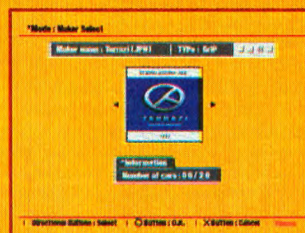
specializzata in macchine dal design particolarmente compatto e aerodinamico. **Absolute** è la casa



costruttrice italiana, che si distingue per le forme aggraziate e fluide



che fa della potenza bruta da scaricare sulla strada il suo credo principale (anche se il disegno della macchina che la rappresenta ricorda più un'italianissima Lamborghini che non un'auto a stelle e strisce). E per finire, **Terrazi** è il costruttore giapponese che punta sulla solidità della meccanica e sulle alte velocità di punta.



DRIFT & GRIP

Se avete scelto una macchina più veloce (**Drift**), lo stile con cui si affrontano le curve sarà simile a quello dei precedenti episodi di **Ridge Racer**: si lascia l'acceleratore in ingresso, eventualmente si frena un po' e quindi si riaccelera impostando in controsterzo la traiettoria di uscita con una derapata da manuale e le gomme che stridono a terra. Le macchine con maggiore aderenza (**Grip**), invece, prevedono un comportamento più misurato. Le curve si affrontano come da manuale di guida, frenando prima di impostare la traiettoria, seguendo la curva a velocità costante e accelerando non appena si intravede l'uscita, senza forzature o controsterzo. Lo slittamento c'è ancora, soprattutto con il retrotreno in uscita, ma è minore che nelle macchine più veloci e non entra a far parte integrante dello stile di guida.

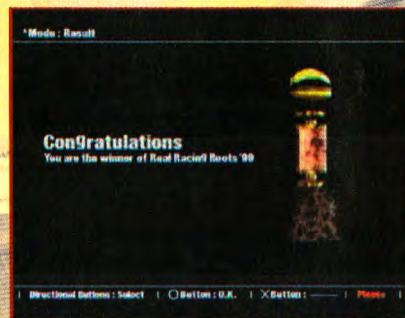
LA GRIGLIA DI PARTENZA

All'inizio del gioco la partenza è piuttosto lenta; per il momento dimenticatevi le partenze fulminanti degli episodi precedenti. Questo perché **RRT4** all'inizio vi mette a disposizione macchine piuttosto limitate dal punto di vista

tecnico, incapaci di raggiungere grandi velocità, e senza particolare spunto nell'accelerazione. Con questo non si intende che saremo al volante di

QUALCHE NUMERO

- 30:** le persone che hanno lavorato alla realizzazione di **RRT4**.
- 0:** le persone che avevano lavorato al primo **Ridge Racer**.
- 300:** le macchine che è possibile utilizzare.
- 8:** le piste disponibili.
- 4:** le auto segrete.
- 399:** la massima velocità raggiungibile.



▲ **Congratulations, avete vinto la Real Racing Roots 1999. Adesso inizia il difficile.**

con una nuova edizione interamente rivista e programmata in alta risoluzione (spettacolo!) del primo **Ridge Racer**. Il gioco ancor oggi non ha perso il suo fascino, e la nuova veste grafica lo rilancia anche in quanto a modernità; è così in grado di rivalleggiare con più di un titolo anche tra i più recenti...

1,2,3... LARA MANIA!

IL LIBRO DEFINITIVO DI LARA CROFT

160 PAGINE
L. 7.900

GUIDA 100% INDIPENDENTE

PLAYSTATION

- SEGRETI
- STRATEGIE
- SOLUZIONI

Tutti i segreti di
**TOMB
RAIDER**

La guida dettagliata
di tutti i livelli

8 pagine di
immagini
esclusive

Tutti i trucchi

I siti 'proibiti'

Le ali di ro

LE SOLUZIONI
COMPLETE DEI
3 EPISODI

IN **EDICOLA!**

Casa: **E.A. Sports**
Genere: **Simulazione di guida**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, periferiche analogiche**

Sports Car GT

DI ALFREDO DEL MONACO

- A favore**
- Quattro categorie di auto
 - Si possono comprare componenti sempre migliori
- Contro**
- Realizzazione tecnica migliorabile
 - È complessivamente meno accurato di **Gran Turismo**

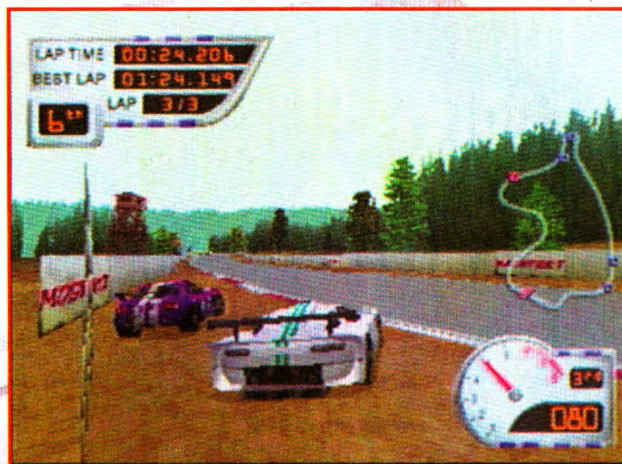
È tutto pronto... ora ci sei tu e la tua vettura... indossa il casco e i guanti... il semaforo è ancora rosso... ma... Arriverò in ritardo anche stamattina in ufficio?



Dopo la serie '99 (**Fifa 99**, **NHL 99**, **NFL 99**, **NBA LIVE 99** ecc), ecco che la **EASports** ci stupisce con una simulazione di guida dedicata alle macchine da **Gran Turismo**. Non che le simulazioni automobilistiche siano un campo nuovo per la Casa americana (vedi la serie di **Need for Speed**, di cui trovate la recensione del capitolo quattro), ma un gioco di corse così 'dedicato' ci ha piacevolmente sorpreso. Si è parlato abbastanza, per la verità nelle settimane precedenti, di questo **Sports Car GT**. Foto rosciate da Internet, indiscrezioni trapezate ecc... Naturalmente, data la settorialità del gioco in questione, non si potrà non tirare in ballo dei paragoni scomodi. Diciamo che ormai tutto quello che ha a che fare con il mondo automobilistico nel settore videoludico deve fare i conti con il capolavoro di mamma Sony, che è proprio **Gran Turismo** (siii, ho visto la luce!). Tutti i giochi che sono usciti dopo sono stati soggetti a confronti e critiche, tant'è che a tutt'oggi il best-seller della Sony è ancora il termine di paragone per tutti i giochi di macchine sulla PSX.

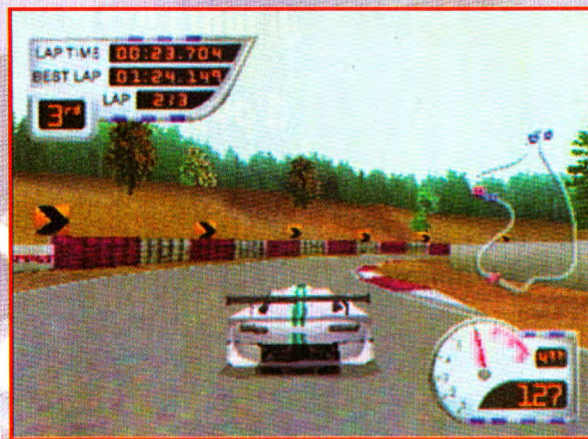
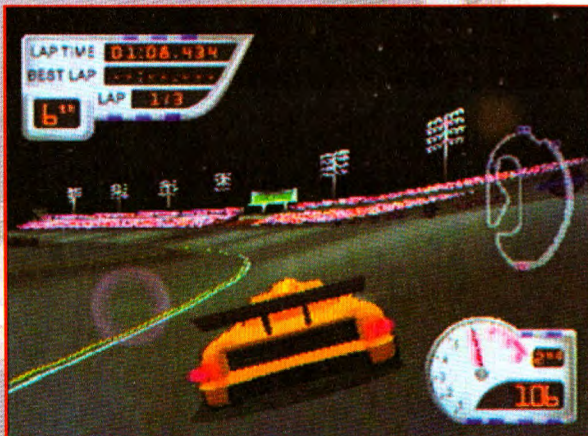
PRESS X TO START...

In **SC GT** avremo, innanzi tutto, la possibilità di scegliere fra il classico titolo **Arcade** e la modalità **Season**. La modalità **Arcade** ci darà la possibilità di pilotare, oltre alle 'solite macchine' da **Gran Turismo** (fra le altre **BMW M3**, **Viper**, **Porsche 911**, il mitico **Maggiolone** della Volkswagen...), anche dei prototipi esagerati, che vi daranno non poche soddisfazioni. Se



▲ **Rispetto ad altri giochi come Toca 2, andare per campi non compromette irrimediabilmente la vostra gara.**

► **Cercate di rimanere sempre centrati rispetto alla pista: l'imprevisto è dietro l'angolo.**



◀ **Belli i dettagli grafici. In questo caso, di notte in un semiovale, l'impatto visivo è molto suggestivo.**

Mode, dove anziché sfidare il computer potrete fare a sportellate con un vs. caro amico. Tutto questo in un comodo split-screen (... un giorno

strozerò un programmatore con un cavo link...). Avrete poi da selezionare musiche e volumi vari a vostro piacimento.

DI CHE CLASSE SEI?

Una volta fatta la vostra scelta, la competizione si divide in quattro grandi categorie: la **GTQ class**, la **GT3 class**, la **GT2 class** e, indovinate

Planet Voto

80



ESAMINIAMO LE CLASSI



GTQ:

La classe più lenta... Serve per prendere confidenza con il sistema di controllo.

GT3:

Qui ci sono tutte le auto upgrade... Niente di particolarmente impegnativo.



GT2:

La storia si fa seria: dovremo iniziare a impegnarci veramente per arrivare sul podio.

GT1:

Tenere in strada questi bolidi è veramente difficile, ma il motore è esagerato. Pistaaaaa!



un po', la **GT1 classe**! La differenza fra le classi, fondamentalmente, verte sulla velocità dell'autovettura. La classe **GTQ** (Q sta per Qualification) avrà una velocità massima di 150 mph. Non ci è consentito upgrade la macchina oltre quella soglia di velocità. Naturalmente, la GTQ sarà 'la più' fino ad arrivare all'inferno dantesco della GT1. Mentre nella sezione Arcade tutte le classi sono disponibili da subito, in modalità Season partirete dalla più bassa fino a sudarvi tutte le altre. Finalmente, arriva il fatidico momento. Sceglietevi il mezzo (vi consiglio il BMW M3, ottimo compromesso fra prezzo e prestazioni) e settatela come più vi attizza. Come in Gran Turismo, avrete la possibilità di acquistare vari pezzi da sostituire. Si va dai freni al motore, alla carrozzeria fino alle gomme ecc... Tutto ciò comporta una bella spesa, ma se vincerete potrete ripagarvi con il premio; e se siete stati parchi, anche farci su qualcosa da reinvestire. Avrete tre tentativi per vincere la corsa o piazzarvi a punti, dopodiché sarete cacciati a schiaffi e pugni dal torneo.

GENTLEMANS, START YOUR ENGINE...

La prima cosa che salta all'occhio una volta in pista è la grafica un po' spartana. La nostra autovettura è difatti un po' squadrettata, e le auto concorrenti soprattutto da molto vicino e da lontano sono "bloccettose". Mentre la pista scorre dinanzi a noi in modo fluido, ci sono molti poligoni del paesaggio, circostanze che giocano un po' a nascondino, creando il fastidioso effetto 'occholino' (che tanto mi ricorda la spia della riserva della mia macchina...).

Il controllo dell'autovettura è riprodotto in modo realistico, e devo aggiungere che è stato fatto un ottimo lavoro con le vibrazioni del Dual Shock, che riflettono con grande precisione i fondali sconnessi, le derivate e i vari scontri.

L'intelligenza artificiale, pur non brillando per arguzia, è stata riprodotta discretamente. Di certo gli avversari non vi vengono addosso di proposito, ma se tenderete di sorpassarli sicuramente vi stringeranno e soprattutto, una volta superati, vi staranno addosso pronti ad approfittare del primo errore. Come in ogni gioco di macchine, la conoscenza del circuito è fondamentale. Bisognerà infatti sapere quando sorpassare oppure aspettare in scia un momento più propizio. Per guardarvi le spalle potrete usare lo specchietto retrovisore (**tasto R2**) e aiutarvi anche con il sonoro, peraltro al di sopra della media, che vi segnala quando avete un'auto in coda. Naturalmente, in caso vi stessero sorpassando, nessuno vieta di 'chiuderli la porta' piazzandovi davanti. Vi consiglio caldamente di upgradare fino al possibile le vostre auto. Con un motore discreto basta saperci fare un attimino, avere un po' di fortuna e il gioco è fatto! Mal che vada, potrete raggiungere una posizione decente e mantenerla fino alla fine della gara anche in modo scorretto... Ma con un motore che almeno sul rettilineo non vi fa guadagnare qualcosa sui più veloci, non andrete molto lontano.

ALLA FINE DELLA FIERA

Il gioco, pur non arrivando ai massimi livelli, è divertente. Peccato per la grafica che sarebbe stato lecito aspettarsi più definita, dato che la EA non è proprio l'ultima arrivata. Il sonoro riprende in maniera abbastanza fedele il rombo dei motori. Le musiche lasciano un po' il tempo che trovano.

Sports Car GT, comunque, è stato realizzato in modo che il giocatore faccia subito amicizia con l'interfaccia degli upgrade e che venga coinvolto da subito. Una volta presa la mano con le autovetture più potenti, ci si potrà levare delle piccole-grandi soddisfazioni che vi terranno incollati fino alla fine dei vari Tornei. In più, la modalità a due giocatori, anche se qualche piccola concessione in termini di frame rate e di dettaglio hanno dovuto farla, vi permetterà di sfidare il vostro vicino di casa (che ha la Tv satellitare e vi invita con sufficienza a casa sua per farvi vedere come è informato sulle gare di **Gran Turismo**...) e di mandarlo a sbattere allegramente fuori pista. In definitiva, consiglierai a tutti quelli che amano i giochi di corse automobilistiche di darci un'occhiata dal rivenditore di fiducia. Potrete rimanere sorpresi da un gioco non certo spettacolare dal punto di vista grafico, ma che può regalarvi ore di sano divertimento videoludico.

I danni alle automobili non limitano eccessivamente la potenzialità delle macchine, ma un 'ciocco' è sempre sconsigliato: fa perdere tempo!



TI VEDO E NON TI VEDO

Com'era la storia delle visuali? Ricordatevi che la visuale dei veri uomini è sempre quella dall'interno della vettura... Comunque, avete tre visuali splittabili con il **tasto R1**.



CINQUE BUONI MOTIVI PER PORTARE A CASA COPPA E PELLACCIA

1) Comprate una macchina di medio valore (la BMW M3 va benissimo), upgradate il motore e i freni. Costa come una Viper ma andrete sicuramente di più.

2) Controllate spesso la posizione degli avversari dietro di



voi con lo specchietto (**tasto R2**). Sono infimi e bastardi dentro.

3) Il **tasto O** è il freno a mano. Molto utile nelle categorie inferiori. Non utilizzatelo in moda-



lità Arcade (o in categoria prototipi), altrimenti vi troveranno a Santo Domingo ancora che girate su voi stessi.

4) Utilizzate a manetta la tecnica del tacco/punta. Si entra larghi (sull'esterno) nella curva. Tenendo premuto il **tasto dell'acce-**



leratore (**tasto X**) schiacciare contemporaneamente il **tasto del freno (tasto QUADRATO)**. Vi farà rimanere su di giri il motore e guadagnare tempo.

5) Imparate a memoria i circuiti. Sorpassare prima di una curva a U non è carino. Neanche un po'...

Casa: **E.A. Sports**
Genere: **Simulazione di guida**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, periferiche analogiche**

DI **ALFREDO DEL MONACO**

Need for Speed 4: Road Challenge

Planet Voto

90

A favore

- Le nuove modalità sono divertenti
- Realizzazione tecnica pregevole
- Auto molto simili a quelle reali
- Condizioni climatiche molto realistiche

Contro

- Graficamente è inferiore a **Gran Turismo**
- Diciannove auto a disposizione non sono un parco macchine all'altezza
- Assenza di link-mode

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 8

Originalità 8

L'ultimo episodio della serie Need for Speed si è rivelato all'altezza delle nostre aspettative. Evviva! Allora vediamo quanto riusciamo a far stridere le ruote dei nostri (si fa per dire) bolidi.



Il primo episodio della serie di **Need for Speed** lo vidi girare cinque anni fa sul **3DO**, una console destinata a scomparire nel giro di un annetto. Sia la realizzazione tecnica sia la giocabilità colpirono subito tutti, dato che il gioco ci metteva al volante di auto che ogni uomo vorrebbe provare almeno una volta nella vita, come le **Lotus**, le **Lamborghini** ecc... Tant'è che **NFS** diventò subito un mito e una delle poche *killer application* per la sfortunata console che, in capo a pochi mesi, subì lo strapotere di Sony e Sega eclissandosi miseramente. La **E.A. Sports**, però, era riuscita nell'intento di ritagliarsi una fetta nel settore videoludico, riuscendo a stipulare accordi con Sony e Sega.

NEED FOR SPEED 2: SOTTO LE ATTESE

Il secondo episodio (semplicemente **NFS2**) punta però troppo sul lato 'enciclopedico' delle vetture, inserendo una 'showroom' con filmati e dati statistici ma tralasciando clamorosamente l'aspetto più importante: la giocabilità. Lento come pochi, **NFS2** lascia l'amaro in bocca a tutti: fans e critica. Accortosi dell'errore, la casa di Redwood City sforna **Need for Speed 3: Hot Pursuit**, e stavolta ci piglia di brutto perché realizza un prodotto valido sotto tutti i punti di

che poneva **NFS3** fra i migliori giochi di guida. L'unica pecca fu l'uscita quasi in contemporanea con **Gran Turismo**.

NON C'È DUE SENZA QUATTRO...

E arriviamo finalmente ai giorni nostri. Il quarto episodio della serie è fra noi, con un carico ricco di novità che vi svelerò man mano. Diciamo subito che graficamente si è fatto un bel passo avanti rispetto ai precedenti episodi.



◀ **Schiantarsi contro un ostacolo procura solo danni in termini di tempo e non preclude le prestazioni della macchina in maniera rilevante.**

Lo schermo scorre veloce e soprattutto fluido; capita talvolta qualche rallentamento (ma chi gioca non ci farà

vista. Grafica dettagliata e veloce, la crème della crème automobilistica, filmati e schede tecniche a nastro. In più, realizza una modalità mooolto divertente, la **Hot Pursuit**. In pratica, il giocatore poteva effettuare una gara con un'altra autovettura, il cui scopo non solo era quello, chiaramente, di arrivare primo, ma anche di non farsi beccare dalla polizia che inseguiva, affiancava, preparava posti di blocco ecc... Una ventata di aria fresca

caso), ma il frame rate si assesta su livelli più che accettabili. I paesaggi sono realistici e soprattutto interattivi. Ciò significa che se andrete a sbattere contro un cartello autostradale lo tirerete giù, e non gli passerete attraverso come in altri giochi... Le macchine sono molto simili alle loro controparti reali, e tutte le modifiche

▼ **Need for Speed 4 consente di superare in ogni occasione e su qualunque terreno: basta mantenere una buona traiettoria e il gioco è fatto. Gli altri sono dietro!**



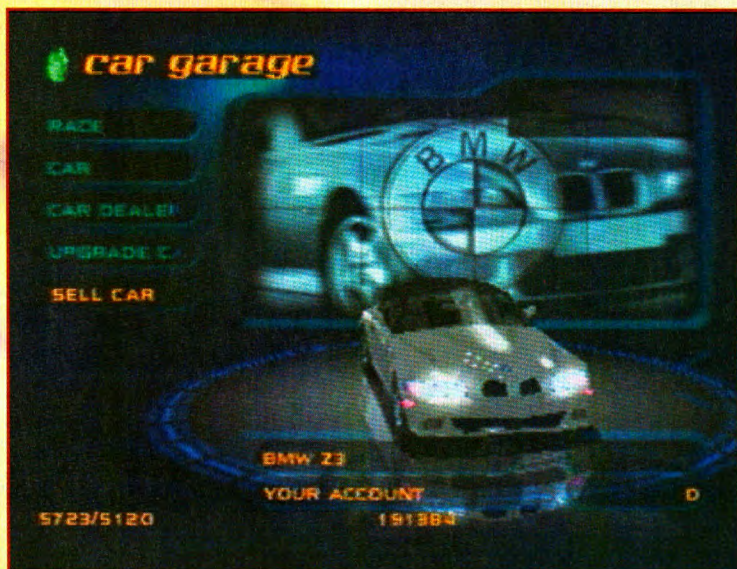
(volute e non) che apporterete alla vettura saranno visibili. Infatti, una delle novità consiste proprio in questo: se deciderete di mettere delle gomme più grosse o cambiare la carrozzeria (modifiche volute), oppure sbaglierete la curva andando a incartare contro un albero (modifica non voluta), vedrete l'effetto dei cambiamenti sul vostro mezzo in tempo reale.

Il controllo dell'autovettura è molto realistico, avvicinandosi più ai prodotti di tipo simulativo piuttosto che arcade. Da sottolineare l'ottimo lavoro dei programmatori per quanto riguarda l'uso del **Dual Shock**. Le vibrazioni rispondono perfettamente a quello che sta succedendo in strada, e vi permetteranno di sentirvi ancora più 'dentro' al gioco. La manovrabilità delle auto è molto buona, e varia moltissimo da auto a auto. I modelli meno 'sportivi' sono facilmente guidabili, mentre le auto più spinte vi faranno sudare parecchio per tenerle in strada. Persino le modifiche apportate cambieranno i parametri di guida.

Non mancano i tocchi di classe come le frecce direzionali, la luce della retromarcia e le targhe personalizzate (che fanno fico). Naturalmente vi sono varie visuali disponibili, zoomando dall'interno della vettura (e qui evitiamo discussioni, ne abbiamo già parlato) fino all'esterno da dietro che è la più comune, passando per l'interno, con il cruscotto che riproduce fedelmente quello reale.



▲ **Consiglio: non utilizzate il freno se non in situazioni disperate, altrimenti rischiate un bel testacoda anche in rettilineo.**



Per quanto possibile, lo sforzo dei programmatori riguardo la realizzazione delle auto è stato notevole. Le vetture sono delle copie esatte di quelle originali, con tanto di colori della casa madre: indice questo di un lavoro di ricerca veramente ben fatto. Se poi vogliamo aggiungere che, come in ogni episodio della serie NFS, c'è una presentazione in 3D che include le

specifiche e le statistiche tecniche come il peso, la coppia, la potenza, la velocità massima, la storia ecc. possiamo già iniziare a sbavare...

COME TI RUBO LA MACCHINA

Nel menu principale accediamo a tutta una serie di opzioni che ci portano a diverse modalità. **Single race** ci permette di gareggiare subito con

LE AUTO DI NEED FOR SPEED RC



PORSCHE 911 TURBO
Massima accelerazione e una buona tenuta di strada. Disponibile

anche una versione Polizia.



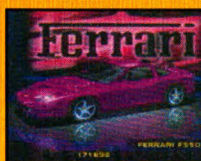
CORVETTE C5
Una macchina equilibrata sotto tutti i punti di vista. Disponibile nella versione Polizia.



BMW M5
Una grande tenuta e un buon motore. Consigliata agli inesperti. Disponibile nella versione Polizia.



BMW Z3
La macchina di default. Letteralmente incollata alla strada.



FERRARI 550 MARANELLO
Motore brillante e ottima tenuta. Un po' costosa rispetto alle altre.



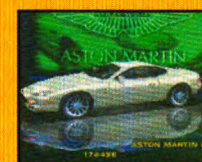
FERRARI F50
Un motore molto aggressivo unito alla tenuta di strada Ferrari. Un grande mezzo.



PONTIAC TRANS AM
La velocità non è il suo forte. Pesante e incollata alla strada.



CHEVROLET CAMARO
Non fatevi ingannare dall'aspetto. Un gradino sotto le altre auto.



ASTON MARTIN DB7
Prestazioni nella media. C'è sicuramente di meglio.



JAGUAR XKR
Motore molto potente, ma la pessima tenuta vi farà perdere secondi preziosi.



MERCEDES CLK GTR
Una macchina veramente cattiva. Vi leverete delle belle soddisfazioni.



MERCEDES SLK 230
Una belva. Se imparerete a guidarla bene straccerete tutti.



MC LAREN F1
La mia preferita. Sembra di guidare una saponetta a 370 km all'ora..



LAMBORGHINI DIABLO SV
Un motore spaventoso, unito a una tenuta solo sufficiente. Sconsigliata ai

principianti e a quelli che non hanno i soldi per i danni... Disponibile nella versione Polizia.

◀ Nel menu Garage potrete controllare il vostro budget, acquistare ricambi o macchine.

▶ Ecco una delle tre visuali disponibili: secondo noi questa è la peggiore, provate a vedere la curva!



QUATTRO CHIACCHIERE CON I PROGRAMMATORI

Quanto tempo c'è voluto per sviluppare NFS Road Challenge, e quante persone hanno lavorato al progetto?

"Abbiamo iniziato a sviluppare NFS RC appena finito NFS3, e quindi si è trattato di un anno circa, anche se alcune idee le abbiamo avute prima; non so dirti però il numero esatto delle persone coinvolte nel team".

Quali sono i miglioramenti apportati sull'ultima versione rispetto a NFS3?

"Abbiamo generato un livello di realismo molto superiore, tramite l'introduzione di miglioramenti grafici, danni alle auto, un modello fisico totalmente innovativo a quattro punti e altre cosucce... Roba del tipo targhe personalizzabili, frecce direzionali, luci di retromarcia ecc..., anche se la più importante novità rimane l'incorporazione dei danni che sono visibili e influenti nel corso del gioco".

In termini di realismo, qual è la sensazione del gioco rispetto a Gran Turismo?

"Nei giochi sulle gare, il realismo è misurato dalla differenza tra quello che sembra il gioco e quello che si sente quando si verifica una situazione reale. Tramite l'inclusione dei danni si è fatto luce su uno degli elementi chiave che rendono

emozionante la guida nella vita reale. Posso portarti a fare un giro su una macchina in affitto domani e farti salire la pressione; ecco, noi abbiamo cercato di trasportare questa sensazione all'interno del gioco. Accettare dei rischi calcolati ti fa guidare in modo diverso dal buttarsi nella mischia senza fare alcuna attenzione".

Rimanendo in tema, GT ha influenzato il vostro lavoro, e quanto?

"La competizione è un ingrediente di gran successo nel nostro settore. NFS ha introdotto il concetto di usare auto vere nei giochi sulle gare per Play e tanto quanto questo può avere aiutato altri sviluppatori, anche noi abbiamo imparato da altri...".

Come avete scelto le auto incluse nel gioco?

"Abbiamo fatto di nuovo una scelta sia qualitativa che quantitativa. Includere le auto da inseguimento (della Polizia, NdA), ce ne sono 19 in tutto. Queste spaziano tra diversi modelli, dalla BMW Z3 e la Mercedes SLK230 alla McLaren F1 GTR alla Mercedes CLK GTR. Tutto questo passando per Ferrari 550 Maranello e F50, Pontiac Trans Am, Aston Martin DB7, Chevrolet Camaro, Jaguar XKR, Chevrolet

Caprice, Porsche 911 Turbo, Corvette C5, Lamborghini Diablo Sv e la nuova BMW M5. Le ultime Cinque sono disponibili anche in versione da inseguimento".

NFS RC include alcune modalità completamente originali. Ci potreste descrivere quelle principali?

"Abbiamo focalizzato la nostra attenzione su due aspetti che aumentano davvero il fattore divertimento del gioco con gli amici, che crediamo sia l'elemento chiave dei giochi sulle gare automobilistiche. Il primo permette ai giocatori di usare le auto guadagnate e personalizzate in stile e prestazioni, e di farle partecipare a una gara testa a testa, dove chi vince prende l'auto di chi perde. Entrambe le autovetture vengono estratte dalla Memory Card in modo che non ci sia alcun imbroglio. Il secondo aspetto è la modalità "Hot Pursuit" migliorata: si potrà scegliere di nuovo se essere la legge o gli inseguiti. Nel ruolo della Polizia si possono richiedere rinforzi via radio e far creare dei posti di blocco".

Quanti percorsi include il gioco, e quali sono?

Ci sono 10 percorsi in tutto. Puoi gareggiare in Francia, Germania, Inghilterra, Scozia, Italia, USA e

Canada. In ogni ambiente si può giocare in modalità notturna con i fari accesi (e vorrei vedere... NdA), e c'è anche la possibilità di impostare le condizioni del tempo che influenzano la manovrabilità delle auto in caso di pioggia o neve".

Le auto portano i segni dei danni subiti. I diversi produttori d'auto sono d'accordo su questo punto? I danni influenzano direttamente la capacità di guida?

"In NFS RC i danni subiti sono sia visibili sia punitivi. Se danneggi il lato sinistro della tua auto e stai giocando con il controller analogico dual shock, sentirai la macchina andare verso un lato e dovrai compensare. La guida diventa più lenta, e se vai a sbattere il muso contro un'auto che ha il motore anteriore ne subirai le conseguenze, e il tachimetro smetterà di funzionare. Nella parte del gioco che include l'aspetto economico dovrai pagare le riparazioni della tua auto. Rispondendo alla tua domanda abbiamo instaurato rapporti duraturi con i diversi fabbricanti nel corso degli ultimi anni, e in questo periodo siamo riusciti a far capire i nostri giochi e il loro mercato. Hanno tutti supportato l'incorporazione dei danni del gioco come una misura punitiva".



▲ **Non rischiate sorpassi azzardati. Rischiate di andare a 'cozzare' contro qualcosa e di perdere tempo prezioso difficilmente recuperabile.**

un'auto qualsiasi e su un circuito fra quelli disponibili. **Tournament** permette di iscriverci a un torneo che ci terrà impegnati per parecchie gare; in più, troviamo la modalità **Hot Pursuit** e gli **Special Events**. Va da sé che il menu opzioni con i vari volumi e settaggi da fare ve li risparmi, perché visto uno visti tutti. Se sceglieremo il Tournament, avremo in dotazione automaticamente la **BMW Z3**. Con questa dovremo vincere più gare possibili per poterci piazzare primi alla fine del torneo, guadagnando così la vile pecunia che ci permetterà di upgradeare il mezzo o di comprarne uno

nuovo. Vinto un torneo si sbloccherà subito un livello più impegnativo, che ci permetterà di visitare (e quindi rendere accessibili anche in altre modalità) altri circuiti. La famigerata modalità **Hot Pursuit** ci metterà al volante di una macchina della polizia o di quella del farabutto che tenta di fuggire dalla legge. Nei panni dei policeman dovreste riuscire a fermare il fuggiasco a tutti i costi con speronamenti, chiodi, posti di blocco, aiuti via radio, mani in faccia ecc... Naturalmente, nei panni del cattivone dovreste far di tutto per non farvi beccare e arrivare alla fine del quadro senza le manette ai polsi.

La nuovissima modalità **High Stakes** rappresenta la vera innovazione di **NFS RC**. Potremo finalmente non solo battere il nostro odiato vicino di casa (che ha sempre tutto), ma anche fregarli la macchina. Il procedimento è semplice: nel corso del

► **I dettagli grafici delle ambientazioni sono migliorati rispetto ai precedenti episodi della serie Need for Speed. Guardate questo villaggio.**



▲ **Guidare sotto un cielo di fiori non è cosa di tutti i giorni, soprattutto perché siete a bordo della BMW Z3, valore settanta milioni.**





▲ La visuale degli uomini veri, dei piloti con i 'controco...ni', dei campioni del volante. Rispetto ad altri titoli, poi, qui vedere una curva a gomito è roba da Giucas Casella.

gioco avrete modo di vincere (e salvare sulla **Memory Card**) delle macchine sempre più potenti e di personalizzarle con i soldi guadagnati. Avrete a un certo punto un parco macchine di tutto rispetto, e comunque delle macchine che non si trovano di default nel gioco, poiché le avrete modificate a vostro piacimento. Questa modalità vi permette di scommettere di volta in volta una di queste auto (le sceglie automaticamente la CPU a caso sulla memory) e di giocarvele con il vostro avversario. Chi

perde la gara perde anche la macchina. Questa modalità è stata prevista per i giocatori che almeno hanno finito un paio di tornei, dato che non è possibile personalizzare le auto prima. Si possono ottenere, con tutte le personalizzazioni, più di 40 modelli originali.

EVENTI SPECIALI

Un'altra novità ci viene presentata nel menu delle gare: lo **Special Event**. Si tratta in definitiva di una serie di corse a difficoltà crescente, dove il videogiocatore non solo ha la possibilità di utilizzare le vetture modificate, ma potrà cimentarsi con dei percorsi che nei tornei non sono previsti. Quindi di notte, con il maltempo, neve, ghiaccio ecc.. Questo vi permetterà non solo di

cimentarvi con lo zoccolo duro del gioco, ma anche di vincere dei bei soldini (virtuali...) da reinvestire. Inutile dire che passerete mooolto tempo a

▲ Una grande varietà di circuiti e, all'interno della stessa 'pista', scenari molto diversi tra loro. Anche questa volta NFS ha fatto centro.

cercare di vincere qualcosa in questa modalità...

Una menzione particolare va fatta alle condizioni climatiche variabili. È stato studiato un sistema innovativo di gestione delle condizioni atmosferiche: capiterà di iniziare a correre con un cielo terso, per poi arrivare al traguardo mentre piove a dirotto. Ovviamente, tutto questo influirà pesantemente sul controllo dell'autovettura. Guidare un missile a quattro ruote su una strada bagnata o ghiacciata comporterà tutta una serie di accorgimenti che dovrete assolutamente avere, pena la prematura fine della gara. Considerando anche che i danni comportano tutta una serie di modifiche sia sul comportamento del veicolo in strada sia sulle prestazioni, bisogna riconoscere che si avrà di certo un approccio molto più cauto alle manovre di una certa pericolosità. Certo sarà che, chi di solito ha un comportamento di tipo riflessivo sulla guida sia di tutti i giorni che in quella simulata, troverà più semplice adattare a **NFS RC** quello che per lui è uno stile congeniale. Chi invece è più impulsivo avrà delle difficoltà enormi a vincere qualche gara, poiché andare fuori strada a una certa velocità significa compromettere seriamente la buona riuscita della gara sia per il tempo perso che per le conseguenze della 'botta'.

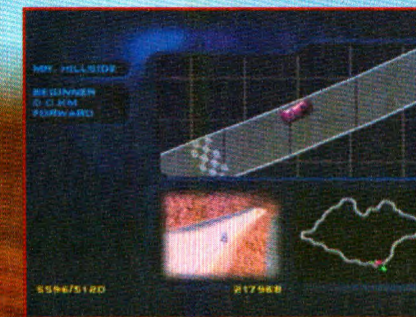
UN BEL GIOCO... E LA SAGA CONTINUA!

Concludendo, devo dire che la **EA Sports** ha realizzato proprio un bel gioco. Le caratteristiche per diventare un must ci sono tutte. La definizione delle macchine e dei paesaggi è notevole, anche se sono convinto che nella PlayStation si possa ancora andare oltre.

Il controllo delle vetture ricalca molto quello che, per quanto è possibile, dovrebbe essere quello reale. Si potranno fare derapate, sgommate, curve a gomito con il freno a mano non appena si avrà un po' di confidenza con il metodo di controllo. Sono molte le innovazioni che vi terranno incollati allo schermo per parecchio tempo, soprattutto se avrete un amico con cui giocare. Naturalmente, guidando in due avrete lo schermo diviso. Purtroppo non è supportata la **modalità link**, che se ben realizzata avrebbe fatto schizzare le azioni di questo giochillo (sono anni che mi batto per avere delle modalità di link in ogni gioco di corse, ma le mie parole rimangono inascoltate). Comunque, io la sassata la butto sempre: non si sa mai, delle volte...

Dispiace solo che con un briciolo di definizione grafica in più ci si sarebbe avvicinati molto a **GT** che rimane, a mio modesto parere, ancora sulla vetta, pronto a essere spodestato dal suo successore. Nel frattempo, potrete ingannare il tempo d'attesa inseguendo **Lamborghini** e **Ferrari** vestiti da poliziotti...

▼ Potete scegliere i tracciati dove gareggiare e, per ognuno, vi verrà spiegato il miglior stile di guida curva per curva.



Casa: **Eidos**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico), Multi-tap**

Uefa Champions League

Planet Voto

88

DI ALFREDO DEL MONACO



OHHHHHHH!!!
Finalmente i tifosi milanisti, che si annoiavano durante i mercoledì di Coppa, si possono ritrovare con quelli interisti e passare delle splendide serate... insieme! Potere della PSX.

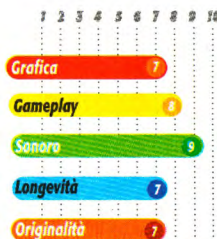


A favore

- La licenza ufficiale della UEFA Champions League (che si traduce con la possibilità di disporre delle squadre più forti d'Europa)
- Un mare di opzioni
- La modalità scenario

Contro

- Grafica obsoleta e già vista
- Ci sono solo squadre di club

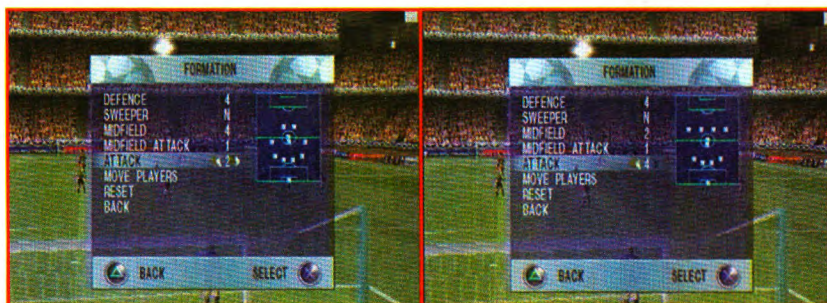


ire che di giochi di calcio sulla Play ce n'è uno sproposito è eufemistico (non a caso abbiamo inaugurato la nostra rivista con un mega speciale sulle simulazioni di calcio). Si può partire dai due capitoli della **Konami** con **ISS Pro & ISS Pro'98**, continuare con l'intramontabile serie di **Fifa** e di **Actua Soccer 1, 2, 3** ecc... ognuno con caratteristiche diverse e con una propria 'personalità'. Quindi, in teoria, essendo giochi realizzati in maniera completamente differente, l'utente ha la possibilità di scegliere fra quello più giocabile, quello con i nomi veri, quello più arcade ecc. Purtroppo, però, la verità è che il gioco definitivo del calcio non è stato ancora programmato, quindi ogni nuova uscita è attesa come la paga di fine mese e genera un mare di hype attorno a sé. Sicuramente è questo il caso di **UEFA CHAMPIONS LEAGUE**,



▲ **Le formazioni sono schierate al centro del campo: la grafica è buona, l'impatto emotivo è sufficiente. Avanti così!**

nome che non suona sicuramente nuovo ai tifosi di Juve e Inter (a proposito, "mi dispiace tanto", come dissi a **Susana Werner** incontrata a Malpensa la mattina dopo la finale di Coppa del mondo, eh eh) poiché gli sarà rimasta impressa la pubblicità spiattellata ogni due secondi durante le



▲ **L'aspetto tattico ha una grande importanza in Uefa Champions League: in questo caso, visto lo svantaggio di tre gol, siamo passati da due a quattro attaccanti.**

partite di Coppa. Potete immaginare la mia contentezza quando mi è stato dato da recensire un gioco di calcio inedito, super atteso e con licenza originale della Champions League!

TACA LA BALA

UCL, come chiaramente indicato nelle note di copertina, usufruisce della licenza della Champions League, (ma va??? Giura!!). Avremo quindi solo squadre di club, e solo quelle che hanno partecipato alla **Coppa dei Campioni** dal '60 fino a oggi con tutti i nomi e i dati reali. Potremo per cui rigiocare le grandi sfide del passato (e lasciare in panchina **Magath** e **Mijatovic** nelle finali di Atene e Barcellona, che è meglio...) e non, anche tra squadre di periodi completamente differenti.

Inserendo i CD nello slot parte la sigla originale della Champions, e già si entra in clima competizione. Dopo l'intro si accede finalmente al menu delle opzioni, che a dire la verità ho trovato un po' scomodo. Niente di sconcertante, ma un po' troppo innovativo per i miei gusti. Comunque le opzioni principali ci sono tutte, dal settaggio della configurazione alle condizioni climatiche del campo. Si potrà scegliere tra **amichevole**, la **Champions League 1998/99** (dal primo turno naturalmente...), **Torneo personalizzato**, **Partite del passato**, **Scenario** (ne parleremo più avanti), l'utile **sezione di allenamento** e, dulcis in fundo, un edit per **costruire** la squadra dei sogni. La sezione dedicata alla

personalizzazione della squadra è realizzata molto bene. Si può scegliere chi mandare in campo e soprattutto l'esatta posizione. Vi è anche un'opzione di marcatura stretta per i casi estremi (**Del Piero**, **Ronaldo** ecc.). Settato tutto come più ci sfagiola e scelte le due squadre, si può partire.

PASSA LA BOCCIA KE TI SPAKKO LA PORTA

Adesso è tutto pronto: i giocatori entrano in campo e si piazzano. L'arbitro fischia e la



▲ **Anche su PSX le sfide tra il Real Madrid e l'Inter sono all'ultimo fallo. E Hierro non è un chierichetto.**

L'ALLENAMENTO PAGA SEMPRE

Utilizzando questa semplice sezione dedicata all'allenamento si familiarizzerà con il sistema di controllo in men che non si dica, cosicché si potrà dare del tu al joypad. E del Lei alla memory card... ah ah ah...

METODO DI CONTROLLO

(nelle parentesi movimenti senza palla)

- X** - Passaggio (tackle scivolato)
- Cerchio** - Tiro in porta (contrasto)
- Quadrato** - Pallonetto (colpo di testa) + allungamento della palla se schiacciato a lungo
- Triangolo** - Passaggio in profondità
- R1** - Tenendo premuto il tasto della corsa il giocatore corre normalmente; tenendo premuto, lasciando e schiacciando velocemente ci si allunga il pallone quel tanto che serve. Geniale....
- R2** - Selezione giocatore
- L1** - Scatto se tenuto premuto
- L2** - Doppio passo

partita comincia. Menzione particolare va fatta al sonoro, veramente preciso e aderente alla realtà. Diciamo subito che il gioco è fluido, ma graficamente non è che alla **Eidos** abbiano spremuto la Play più di tanto. Dopo un 'cicinin' che si gioca ci si accorge subito che il sistema di controllo si va a collocare esattamente a metà fra quello di **Fifa** e quello di **ISS Pro**. Potrebbe essere un ottimo compromesso, ma i puristi di uno o l'altro gioco potrebbero avere qualche attimo di scontento prima di abituarsi. Le animazioni dei giocatori sono discrete e, prima cosa che ho controllato, i portieri sono molto realistici; questo significa che non sono né saracinesche né troppo scarsi e non è raro vincere una partita di misura. In linea di massima i giocatori ricalcano nelle fattezze le loro controparti reali sia fisicamente sia, soprattutto, caratterialmente. Quindi **Ronaldo** avrà lo scatto bruciante, **Shevchenko** il dribbling ubriacante ecc...

NON C'È POTENZA SENZA CONTROLLO

Il sistema di controllo, soprattutto all'inizio, essendo inusuale ha bisogno di essere un attimino 'assimilato' per poter poi impostare grandi azioni costruite 'di prima' oppure lanci millimetrici sul piede dell'attaccante (Platini docet...) o fughe sul fondo con conseguente scalamitamento al centro... ehm. Una volta fatta amicizia con il joystick, il gioco inizierà a regalarci del sano divertimento (raddoppiato nel caso in cui avrete uno o tanti amici a cui spaccare la porta, dato che **UCL** prevede l'opzione multiplayer fino a quattro giocatori.), con rovesciate, tiri, parate sulle linee, falli, rigori e chi più ne ha meglio è... Riassumendo, il gioco ci permette di fare tutto (o quasi tutto) quello che è possibile fare in una partita di calcio reale.



▲ Prima o poi qualcuno riuscirà a inventare un nuovo modo per direzionare la palla durante i calci piazzati: basta frecce!

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Nel caso siate quei tipi di persone a cui non piace avere gente per casa e/o non gradite frequentare chichessia, alla **Eidos** hanno pensato di inserire delle modalità anche per voi (che bravi!). Potrete infatti disputare la Champions 1998/99, customizzarvi il torneo con squadre di quest'anno o di altri anni, allenarvi sodo o applicarvi alla modalità Scenario. A pensarci bene, la modalità Scenario non è del tutto nuova a noi smanettoni dei soccer-games, dato che anni fa alla Konami avevano introdotto questa modalità già in **ISS Deluxe**. In soldoni, si tratta di riprendere una partita del passato realmente giocata e di portarla a termine nel migliore dei modi vincendola o garantendo il passaggio del turno. Nelle prime partite ci sarà solo da gestire il risultato già favorevole, ma andando avanti si troveranno casi disperati come quello della Juve l'anno scorso, quando



▲ Se in molte situazioni la grafica non è all'altezza di **Fifa '99**, nei dettagli degli spalti **Uefa** si riscatta con grande personalità.

Inzaghi si inventò il gol di testa allo scadere contro il Manchester (a proposito, adesso mi comunicano che in semifinale la Juve giocherà contro il Manchester... gioca **Pippo**?). Sicuramente una bella idea per garantire una longevità che giocando da soli probabilmente sarebbe stata compromessa.

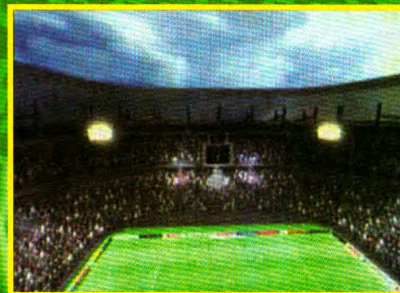
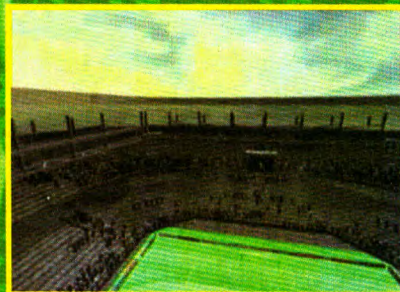
CONSIDERAZIONI

ET CONCLUSIONI

Allora: diciamo subito che **Uefa Champions League** non è il gioco definitivo che aspettavamo. Graficamente lascia un po' a desiderare anche (e soprattutto) in confronto agli avversari diretti. I punti di forza sono la grande giocabilità e l'accuratezza delle opzioni. È un gioco divertente, e sicuramente l'impressione di controllare i giocatori è più marcata che in **Fifa 99**. Indubbiamente, dei due giochi must (**ISS Pro 98** e **Fifa**) è proprio a quello della **EA Sports** che **UCL** fa più l'occhiolino, collocandosi, secondo il mio personalissimo cartellino (grande Rino Tommasi), un gradino sopra, se non altro per il sistema di controllo che pone il videogiocatore 'dentro' la partita. Un'acquisto consigliato se vi siete stufati di **Fifa** e volete qualcosa di simile ma non uguale; per i fans di **ISS** (che rimane per me sempre il top) darci un'occhiata è doveroso, comprarlo facoltativo.

STADIO CHE VAI, CLIMA CHE TROVI

Per ogni stadio sono previsti una serie di dati riguardanti ubicazione, capienza ecc. con in più le condizioni climatiche di default (comunque modificabili) relative alla posizione geografica. Per esempio, a Torino o Milano piove spesso, in Spagna c'è bel tempo, in Olanda nevica e così via....



▲ Il menu di partenza regala la visualizzazione dello schieramento scelto per la propria squadra insieme a quello del vostro avversario. Così si ha immediatamente il 'senso tattico' della partita.

Street Skater

Planet Voto

80

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore

- Colonna sonora da sballo in linea con la skate-culture
- Trick realistici e spettacolari

Contro

- Alla lunga monotono
- Grafica non esaltante



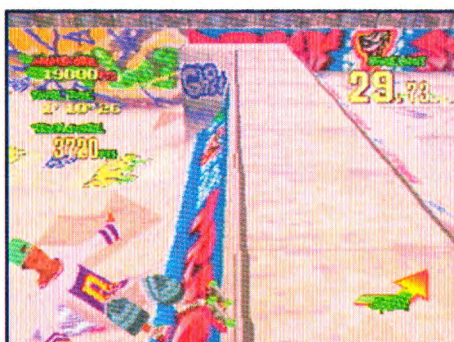
Dopo lo snowboard e la mountain bike, mancava un gioco sullo sport 'alternativo' per eccellenza: lo skateboard. Pantaloni col cavallo alle caviglie, scarpe da ginnastica e hard core a tutto volume: siete pronti per la strada?



c'è uno sport che ha dato il via alla moda stradaiola, questo è proprio lo skateboard. Quella che era una cultura di strada, fatta di rap, hip hop e hard core, è però diventata una moda. Come in ogni ambiente, diventa sempre più difficile riconoscere i veri, duri e puri, i 'radicali'; il mondo dello snowboard ne sa qualcosa, invaso com'è da torme di 'falsi'. La longevità della street culture è dovuta all'impegno e al cuore che i pochi radicali rimasti mettono nella loro esperienza quotidiana. Ed è a loro che indirizzo, oltre al mio massimo rispetto, le parole di questa recensione.

TRA SKATE E SNOWBOARD

Fratelli nello skate, fratelli nello snowboard: i punti di contatto tra queste culture sono molti, a cominciare dallo sport vero e proprio, motore di questi 'movimenti'. Anche nell'ambito virtuale, quindi, troviamo diverse affinità tra i giochi. Se la propulsione dello



▲ I luoghi dove si effettuano le acrobazie riprendono l'iconografia del mondo skater: tag e graffiti ovunque!

snowboard è dovuta alla gravità, con **Street Skater** avrete bisogno di poche sgambate per acquistare velocità. La maggior parte dei circuiti è in lieve discesa e la velocità va praticamente solo limitata. Premendo il tasto del freno (Quadrato), lo skater si piegherà indietro poggiando la coda della tavola sul terreno, con una gestualità tipicamente **skater**. Con il pulsante Cerchio lo skater si abbassa, prendendo più velocità. Questa è mostrata sul lato destro dello schermo ed è importante in quanto

▼ Gli ostacoli sono numerosi: un semplice salto è sufficiente per superarli.

ECCO LE TAVOLE

In effetti non c'è molta scelta: le tavole sono tutte uguali, cambia solo la grafica. Per voi può non voler dire niente, ma uno skater ci vive con la sua tavola e i tag (graffiti) sopra di esse raccontano un po' la sua vita, come pure fanno gli sfregi. Il disegno rispecchia la natura e le passioni del possessore ed è quindi molto importante. Tra le tante, forse per la mia età che mi colloca nella fascia 'old school', ho preferito mostrarvi la **Powell Peralta**, marca storica per lo skateboard.



RAILSLIDE

Uno dei trick più celebri nello skateboard e nello snowboard è il **railslide**, letteralmente "scivolata sulla rotaia" dove per rotaia si intende un corrimano o una ringhiera. Più semplicemente si tratta di arrivare in velocità in prossimità di uno di questi ostacoli, saltare e far scivolare la tavola per tutta la loro lunghezza. Mentre nello snowboard la scivolata è unica, ovvero con la tavola che appoggia per una parte sul corrimano (dritta o di traverso che sia), nello skateboard è diverso. Infatti si può eseguire un nose grind, ovvero una scivolata appoggiando solo il blocco delle ruote davanti (veramente difficile!) o un tailslide, cioè una scivolata con il solo retrotreno appoggiato alla sbarra. Quando sia l'avantreno che il retrotreno poggiano sulla sbarra, si ha un 50-50 grind.



bisogna terminare il circuito entro il tempo limite, passando da alcuni check point che aggiungono preziosi secondi al tempo totale a disposizione. Alla fine del circuito, inoltre, il tempo rimasto viene tramutato in punti: se non avete raggiunto un punteggio sufficiente con i trick, potrete raggiungerlo con il tempo rimasto.

TUTTI ALLO SKATE PARK

In Street Skater avete la possibilità di correre in veri e propri skate park; discese, pipe, quarter, rails, tutto quello che un pro della tavola può desiderare. Inizialmente dovrete scegliere un personaggio che vi rappresenti virtualmente: ognuno di essi ha delle caratteristiche che lo differenziano dall'altro. A volte è emersa la necessità di usare un particolare personaggio per un particolare percorso; strano che ci siano diversità così grandi tra i personaggi di un gioco... Comunque, scelti il personaggio, si sceglie la modalità di gioco. Fondamentalmente bisogna completare un percorso in un certo tempo raggiungendo un tot di punti. Questi si ottengono eseguendo i trick. Essendo un argomento che mi sta molto a cuore, preferisco parlarne in separata sede, cioè nel box.



▲ Il bonus stage del bowl: un immenso buco dove prendere velocità ed eseguire trick sempre più radicali!



COLONNA SONORA OK

In piena coerenza con questo mondo, la Electronic Arts ha inserito una colonna sonora da urlo che comprende tutti quei gruppi hard core/punk beniamini degli skater: Chiddix, NoFX e Leatherface su tutti. Purtroppo la settorialità di questo gioco esclude una parte del pubblico, quella che dallo skateboard non è attratta; la grafica è bruttina e le movenze dello skater non sono il massimo. Però è l'unico gioco su questo sport a disposizione e tanto basta: tra gli utenti PSX sono sicuro che c'è una frangia di rider radicali (tra cui il mitico Jack, affiliato alla celebre Allegra Famiglia Bojangles valdostana: bella Jack, rappresenti!): se volete, Street Skater c'è.



▲ Autocelebrazione!

◀ Nel bowl la velocità vi permette di rimanere in aria molto a lungo, consentendovi di effettuare spettacolari acrobazie.

A OGNUNO IL SUO: I PERSONAGGI

Ogni personaggio ha proprie caratteristiche che lo rendono ideale per un certo tipo di percorso: uno abile nei salti e nei tricks ma piuttosto lento sarà inutile su un percorso ricco di rettilinei e povero di salti. Viceversa, se i tratti senza possibilità di acrobazie sono pochi, un velocista arriverà alla fine con pochi punti nelle tasche. Terminato uno stage, si ricevono 4 punti bonus che potrete distribuire tra le varie caratteristiche del personaggio. Potrete così incrementare le sue abilità per farlo diventare sempre più bravo. Per esempio, scegliendo Frankie (che è bravo nei salti ma lento), potrete assegnargli un paio di punti per farlo diventare più veloce. Se osservate l'immagine di Frankie, noterete alcune caselle colorate diversamente: sono i punti bonus aggiunti. Ecco i protagonisti.

TRIX O TRICKS?

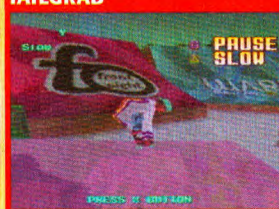
Il cuore dello skateboard, come per lo snowboard, sono i **tricks**, i 'giochetti'. Quelle spettacolari evoluzioni (quasi sempre aeree) dove il rider spicca il volo e effettua un'acrobazia che suscita il rispetto dei colleghi e l'invidia degli astanti. Durante l'evoluzione, succede che il rider afferri la sua tavola per rendere la manovra

KICKFLIP



ancora più spettacolare (qualcuno dice 'stilosa', ma

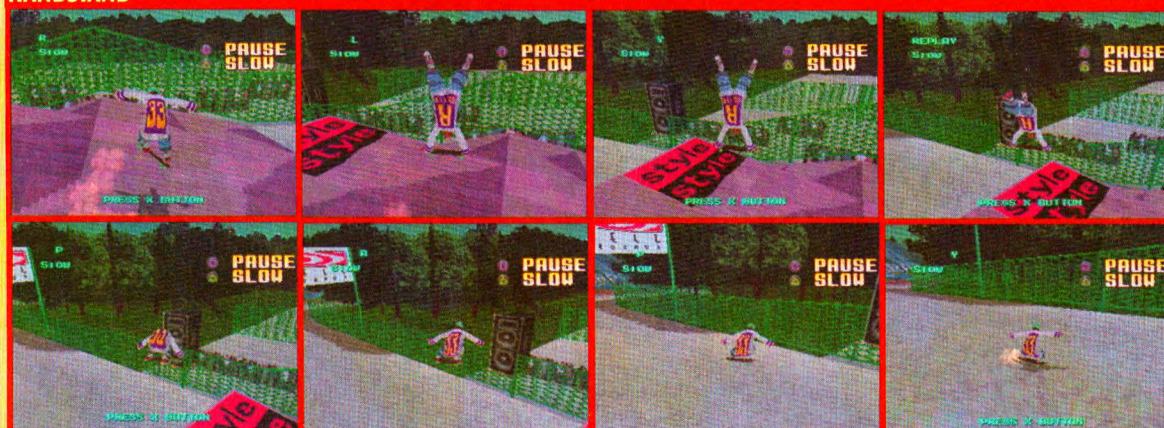
TAILGRAB



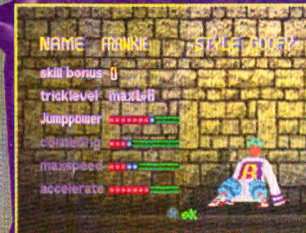
non è un termine che mi piace): questo si chiama

grab, presa. Mentre nei giochi di snowboard è quasi sempre possibile effettuare una figura e aggiungere le presa, in Street Skater diverse combinazioni di pulsanti creano direttamente diverse figure. Eccone la perfetta esecuzione di un handstand, un kickflip, un tailgrab e un front flip double airwalk.

HANDSTAND



DOUBLE AIRWALK



Honda Castrol Superbike

Planet Voto

DI ALFREDO DEL MONACO

A favore

- Realismo ricercato
- Ottima la visuale interna
- Un mare di opzioni

Contro

- Graficamente non è il massimo
- Si può utilizzare solo una moto



79

La E.A. Sports mette lo zampino anche nel mondo delle Superbike. Quindi allacciamoci il casco, mettiamoci la tuta e buttiamoci in pista a 'tutta piega'.



fronte dell'invasione di giochi di auto, su PSX latitano, eccome, i titoli che riguardano simulazioni motociclistiche. Gli unici prodotti validi sono stati i due **Moto Racer**, ma anche loro, a onor del vero, non sono da annoverare tra i giochi più belli usciti per PlayStation. Quindi, ben venga questo **Castrol Honda Superbike** che la **E.A. Sports** (che ormai sta dominando la classifica di Casa più prolifica per Play) ha realizzato avvalendosi della collaborazione con **Interactive Entertainment**. Sicuramente quest'ultimo prodotto ha un target differente dai giochi precedentemente prodotti per la PlayStation. È stato dato, infatti, volutamente un indirizzo simulativo che sia i due **Moto Racer**, sia tutti gli altri moto-games non avevano. Premetto subito che, mentre sono appassionato d'auto e di motori in genere, ho scarsa confidenza con le due ruote; quindi, per apprendere alcune

Superbike sì, ma anche percorsi cittadini che mettono a dura prova moto e piloti.



Lo stile è impeccabile, molto meglio dell'approccio alla curva: la piega va fatta alla corda non all'esterno! Con il tempo, però, migliorerete nettamente.

e 996cc per gli amanti del 'pomponi' (Ducati per i profani). Essendo il gioco sponsorizzato dalla **Castrol Honda** vi sarà concesso di utilizzare solo la **RC45**

750cc, con cui la Honda è impegnata nel mondiale **Superbike**, appunto. Il menu delle opzioni prevede, come nella stragrande maggioranza dei casi, l'opzione per entrare nel gioco vero e proprio, il set-up della moto, i livelli di difficoltà, i controller e la

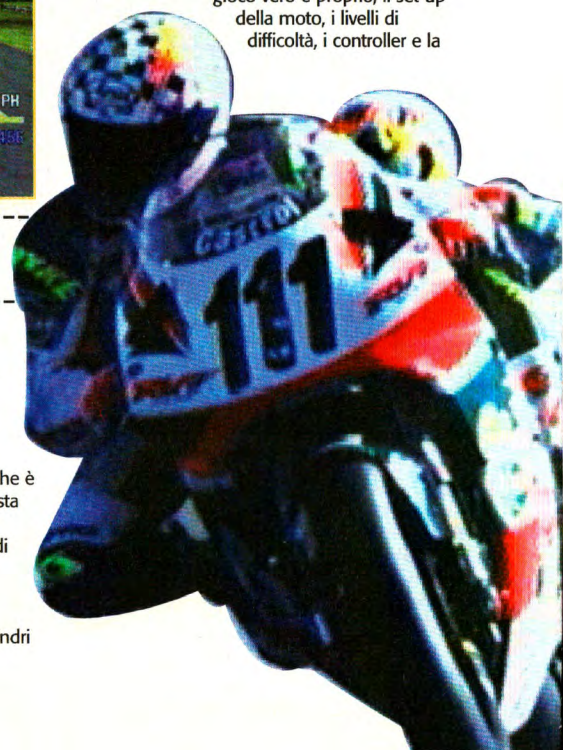


Qualcuno ha visto la mia rotula? Cadere è facile, soprattutto a livello di difficoltà medio-alto.

tecniche di guida e modifica di parametri ho dovuto sudare sette camicie.

UNA DIFFERENZA SOSTANZIALE

I programmatori di **Castrol Honda Superbike** sono partiti da un principio produttivo e ludico opposto a tutto quello che è già uscito su PSX: non un gioco con una vasta scelta di moto, ma una e solo una 'belva' a vostra disposizione. In passato si è cercato di raggruppare tutti i tipi di competizioni su due ruote: 125cc, 250cc, 500cc, 600 Supersport e Superbike che prevede una cilindrata di 750cc per i motori a quattro cilindri





▲ Come nelle gare ufficiali, anche in questa simulazione si rischia di far pattinare le gomme alla partenza, perdendo tempo prezioso.

memory card. Vi dico subito che il livello generale del gioco è regolato sul difficile. Per iniziare, vi consiglieri di provare prima con i vari aiuto-freni e aiuto-manubrio, se non volete subito rompere le ossa al vostro omino. Regolato tutto come meglio credete, si può partire...

SIGNORI, IN SELLA!

Entrati nel vivo del gioco si decide se effettuare la **Practice Session**, la **Single Race**, il **Championship** o la **Trainer Session**.

La Practice Session ci permetterà di poter effettuare dei giri di prova per fare amicizia con la moto e i vari circuiti. Volendo, si può sfruttare questa opzione per provare i settaggi della moto e di conseguenza decidere l'assetto migliore per le qualifiche. La Single Race vi catapulta sul sedile della moto in pole position, scegliete il circuito e provate a vincere una gara. Se volete fare una cosa seria, invece, il Championship fa per voi. Tutto si svolgerà come in un normale torneo di Superbike; ci saranno quindi le prove libere, le qualifiche e la gara. Dato che i programmatori hanno voluto ricreare per quanto possibile le condizioni di gara, vi consiglio caldamente di impraticarvi parecchio prima di intraprendere il campionato. All'uopo è stata inserita una **Trainer Session**, con un maestro che vi guiderà attraverso le tecniche di guida più raffinate fino a fare di voi un pilota di tutto rispetto.

ALLACCIATEVI BENE IL CASCO E LUCI ACCESE ANCHE DI GIORNO...

Una volta raggiunto un buon livello vi potrete cimentare con il campionato. Questo vi darà diritto a effettuare le prove libere,

le qualifiche e il Gran Premio dove potrete vincere o piazzarvi a punti. Le qualifiche si svolgono in un lasso di tempo di un quarto d'ora, dove dovrete fare il giro più veloce. Dovrete però fare molta attenzione a non cadere o ad andare a sbattere, poiché tutto questo comporterà una serie di conseguenze sia sul mezzo sia, per la prima volta in un videogame, sul pilota.



▲ Se arrivando troppo 'lunghi' su una curva finirete sul prato, avrete dei seri problemi a stare sulle due ruote.

Se cadrete male il pilota subirà dei danni e sarà impossibilitato a continuare la gara. Questa è un'importante novità che cambierà sicuramente l'impostazione di guida. Vi posso assicurare che sarete più cauti nell'affrontare delle curve e nell'effettuare dei sorpassi al limite.

Man mano che si procederà nel Campionato avrete modo di prendere confidenza con i diversi settaggi della moto, che saranno fondamentali per ottenere dei buoni risultati. Diventerà fondamentale, con il prosieguo del gioco, capire fino a quale angolazione potrete arrivare senza che la moto vi scappi da sotto le gambe con conseguenze che potete immaginare da soli. Anche se la versione in mio possesso era una Beta Version completa a circa il 90 per cento, vi posso già anticipare che la grafica promette bene. I paesaggi sono ben fatti e lo scrolling è fluido anche quando ci sono più moto sullo schermo.

E' prevista anche una modalità a due giocatori con lo **split-screen**. Questo vi permetterà di partecipare a campionati uno contro l'altro. Purtroppo, il frame rate e il livello di dettaglio nella modalità a due giocatori subisce un calo, ma niente che pregiudichi la giocabilità del titolo. Probabilmente era intenzione dei programmatori lasciare inalterata la giocabilità anche in due, piuttosto di avere una modalità a due bella da vedere ma ingiocabile.

PROMOSSO, MA SENZA LODE

Castrol Honda è un titolo più che discreto, anche se riproduce una sola categoria di moto. L'estremo realismo vi farà sudare l'impossibile prima di avere padronanza del sistema di controllo ma, una volta presa la mano, passerete veramente delle ore cercando di limarvi i tempi o di vincere qualche gara. Il routing dei danni è gestito in modo sufficiente. La moto si danneggerà quando andrete a sbattere, e se l'impatto sarà troppo forte vi pregiudicherà la gara. Molto innovativa la modalità per la quale il vostro omino si fracasserà le ossa. In quest'ultimo caso, sia la sessione di prova sia tutte le altre gare saranno compromesse. Sarebbe da prendere da esempio per tutti gli altri giochi da adesso in poi, poiché una modalità del genere, se sfruttata adeguatamente, può aprire nuove opzioni per un realismo sempre più ricercato. Un titolo, comunque, che mi sento di consigliare soprattutto ai motofanatici che aspettavano e si meritavano un titolo come questo. Tutti gli altri lo troveranno gradevole, anche se il mio consiglio generale è di provare i giochi prima di acquistarli, in modo da prevenire eventuali delusioni.

TUTTI DIETRO AL MAESTRO



Se deciderete di fare una sessione di allenamento, avrete l'istruttore che ponendosi di fronte a voi vi chiederà di fare determinate manovre come seguire la sua scia, impostare le curve sulla traiettoria ideale ecc.... E' di vitale importanza che seguitate le sue istruzioni poiché, essendo molto nervoso, a ogni errore vi farà cominciare da capo. Troverete sicuramente delle difficoltà, ma una volta che riuscirete a non fare errori significa che sarete pronti per il gran premio vero e proprio.

IL SETTAGGIO DELLA MOTO

Diciamo la verità: da un titolo come **Honda Castrol Superbike** ci aspettavamo qualcosa di più sotto il profilo del set up della moto. Infatti, così come era stato in passato per altri titoli simili, anche in questo caso i programmatori hanno lasciato poco spazio al giocatore. Addirittura, è possibile ricorrere a dei set-up pre-impostati pista per pista. Come dire, mettetevi in sella e guidate. Ma non è tutto piacere...

▼ La visuale dal cupolino è molto suggestiva e anche discretamente semplice da gestire.



▼ Ecco la schermata di settaggio della moto: in questo caso adottiamo il set-up di Allerton.

Bike Setup

Setup For:	3-3	Allerton G.P.
Gearbox:		Automatic
Front Tyre:	3-3	Hard Compound B
Rear Tyre:	3-3	Hard Compound D
Final Drive:	3-3	Sprocket Set 8 (Ratio 16/39)
Gear 1:	88 Mph	P1 ☐ P2 ☐
Gear 2:	108 Mph	P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐
Gear 3:	129 Mph	P1 ☐ P2 ☐
Gear 4:	147 Mph	P1 ☐ P2 ☐
Gear 5:	160 Mph	P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐
Gear 6:	173 Mph	P1 ☐ P2 ☐ P3 ☐

⏮ : Back

Darkstalkers 3

Planet Voto

80

DI ALFREDO DEL MONACO

A favore

- Giocabilità estrema
- Veloce e fluido
- Diciotto personaggi a disposizione con animazioni divertentissime

Contro

- Graficamente, in giro c'è di meglio
- Perde nel confronto con **Street Fighter Alpha 3**
- Alla lunga stanca



Una piccola bambina con il cappuccio rosso e il cestino della merenda può estrarre un Uzi e cominciare a sparare su tutto ciò che si muove? Una mummia può trasformarsi in sarcofago? In Darkstalkers 3 sì!



Con l'avvento delle console a 32 bit c'è stato il boom anche del 3D a tutti i costi: platform in 3D, simulazioni automobilistiche in 3D ecc. Ovviamente, il campo dei picchiaduro non poteva non risentirne; tant'è che prima timidamente (**Tekken**, **Virtua fighter**) e poi allegramente (**Bloody Roar**, **Ehrgeiz**, **Sfex**) sono iniziati a spuntare picchiaduro in tre dimensioni come funghi. Quindi, a rigor di logica, l'obsoleto picchiaduro bidimensionale sarebbe dovuto rimanere in disparte. Per fortuna non è stato così. La Capcom ha ritenuto (a ragione) di continuare a produrre beat'em up bidimensionali per la gioia di milioni di videogiocatori.



La nostra piccola ragazzina ci sa fare con le armi. Peccato che il CPU abbia attuato una contromossa.

Una bella pedata in faccia, magari allungandoti, e il tuo nemico perde un po' della sua energia. Moolto fighter!

Fighter. Non tutti però sanno che, oltre alla

succitata serie, **Capcom** lavora anche su altri progetti, come per esempio **Darkstalkers**. Pure qui siamo arrivati al terzo episodio, anche se i primi non sono diventati celebri come il fratello maggiore. C'è da dire, comunque, che la serie di **Darkstalkers** è in circolazione da parecchio tempo, e ha molti

DALLA CAPCOM CON FURORE
Tutti noi conosciamo la serie di **Street**

SIGNORE E SIGNORI... LO STAFF!

JEDAH. Il cattivone di turno, risorto e pronto a scaraventarci tutti nella Dimensione Oscura. Un personaggio forte ed estremamente difficile da battere se manovrato sapientemente.



un piacere! Attenzione ai suoi attacchi ravvicinati.



DONOVAN. Donovan è stato attirato nella Dimensione Oscura da una voce proveniente dal corpo di sua moglie. Faceva meglio a stare a casa!



HUITZIL. Rianimato da Cesi, suo Signore e padrone, funge da guardiano. Grande, grosso ma lento.



PYRON. Pyron è deciso a entrare nella Dimensione di soppiatto per far valere la sua forza.

ANAKARIS. Vi dico solo che chi obbedisce al suo volere è protetto, altrimenti viene distrutto....



VICTOR. Questa specie di bella copia di Frankenstein fa della potenza il suo inno e della violenza il suo credo. Badate alle combo, altrimenti la barra dell'energia scenderà come una birra fresca in estate.

L. RAPTER. Questo zombi è diventato irascibile poiché non riesce ad accordare la chitarra da cui non si separa mai. Decide allora di fracassarla sulla schiena di tutti quelli che incontra. Personaggio molto equilibrato in velocità, potenza e guardia. Il mio preferito.

HSIEN-KO. Il (i) personaggio (i) più strano(i) di tutto il gioco (e ce ne vuole...). E' un agglomerato di due anime che pestano per quattro. Imparate a usarlo e vi divertirrete assai.



LILITH. Incarnazione di parte dell'anima di Morrigan (vedi più avanti). Ne condivide alcune mosse ma non la potenza.

DEMITRI. Personaggio storico della serie, Demitri viene trasportato nella Dimensione Oscura giusto la sera della resa dei conti con la cattivona Morrigan. Quando si dice la sfortuna...



BISHAMON. Forma umana di uno spirito guerriero: butta le mani che è





◀ **Colpo di tacco alla Ronaldo e l'avversario va in fumo. Darkstalkers 3 regala sempre trovate molto scenografiche e letali.**

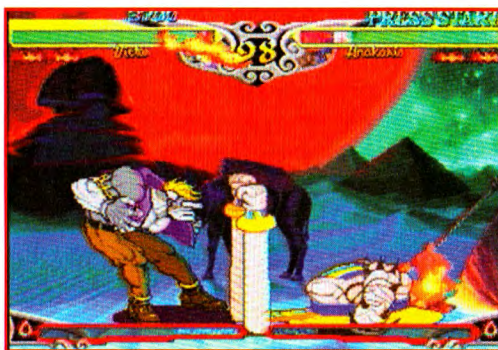
fan sparsi per il mondo che non vedono l'ora di provare l'ultimo episodio.

DIRETTAMENTE DALLA SALA GIOCHI.

Vi preannuncio che, in pieno stile Capcom, sono state apportate alcune modifiche per rendere il gioco più divertente e comunque diverso dagli episodi precedenti. Innanzitutto i personaggi sono diventati **diciotto** contro i quindici della versione arcade. Adesso, invece di avere una sola barra di energia ne avremo ben **tre**: una per l'energia vera e propria che al suo esaurimento accenderà automaticamente l'omino, l'altra per il livello della parata (parate troppo, e quando la barra finirà il vostro omino non parerà più manco morto!) e infine la barra della **darkforce**, che serve per effettuare delle mosse speciali, ognuna diversa per ogni personaggio. Per quanto riguarda i personaggi 'storici', o meglio quelli che hanno accompagnato gli episodi precedenti, sono state riviste tutte le mosse aggiungendone di nuove. Per i fanatici delle mezzelune ci sarà da sbizzarrirsi.

GRAFICA AGGIORNATA, ALTO GRADIMENTO

La grafica è stata aggiornata anche se, a



▲ **Ecco come il lottatore dell'antico Egitto si trasforma per battere l'uomo venuto dal futuro. Cosa ne dite?**

dire il vero, **Street Fighter** è molto più bello da vedere. Comunque, rallentamenti non c'è ne sono e anche con le super mosse lo scrolling rimane fluido. La giocabilità è sempre a livelli altissimi, e le nuove opzioni vi terranno impegnati per molto tempo visto che, prima di assimilarle, dovrete smantare parecchio. Se avete un'amico con cui ingaggiare delle sfide all'ultimo round sappiate che la longevità aumenterà a dismisura. Per tutti i fan della serie l'acquisto è obbligato: diciotto personaggi (ma si vociferà che ce ne siano alcuni in più segreti), giocabilità a go-go, opzioni a nastro fanno di questo D3 l'episodio più riuscito della serie. Inoltre, molti adepti dell'ultima ora potranno riscoprire il bidimensionale che troppo presto è stato dato per spacciato.



▲ **E con la forza del vento vincerò: attacco dal cielo, energia!!!**

Q-BEE. Mezzo insetto e mezzo donna, questo fastidioso personaggio usa mangiare le sue vittime. Auguri...



MORRIGAN. La signora della notte (no, non in quel senso...). Morrigan è un concentrato di cattiveria, velocità e potenza. Vedete voi....

J. TALBAIN. Altro personaggio storico, è sicuramente il più usato (ogni volta che vado in sala giochi usano solo lui). Effettivamente, ha pochi punti deboli e ottimi attacchi da lontano.



FELICIA. Aria da femme fatale, Felicia oltre a essere l'ultima uscita in casa Skoda è un killer di classe. Mooolto veloce, occhio!



RIKUO. Questo aggiornamento dell'Uomo di Atlantide (grande Patrik Duffy) è un po' troppo prevedibile. Non è un gran combattente.

SASQUATCH. Rivisitazione dell'uomo delle nevi: vi dico solo che pesta come un fabbro ed è veramente difficile buttarlo giù...



MEZZELUNE E LUNE INTERE

Dato che non tutti hanno un passato da videogiocatore incallito, facciamo un sunto di quello che può servirvi giocando con un picchiaduro bidimensionale.

1) LE MEZZELUNE.

Sfruttate la sezione training per perfezionare tutti i tipi di mezzelune, tanto tutti i personaggi ne hanno una inserita nel loro 'campionario mosse'. La mezzaluna tipica si effettua (con il nostro personaggio sulla sinistra del teleschermo) con un movimento costante antiorario sulla croce direzionale, partendo da GIU', passando per GIU'/DIAGONALE DESTRA e arrivando in tutto a DESTRA: questo se il vostro personaggio è rivolto con la faccia verso destra. Nel caso contrario, faremo sempre GIU', poi GIU'/DIAGONALE SINISTRA finendo tutto a SINISTRA. Seguendo queste indicazioni e le mosse di ogni personaggio indicate sul libretto di istruzioni padroneggerete questo sistema in men che non si dica.

2) LA PARATA.

La parata (o guardia che dir si voglia) è uno dei concetti fondamentali che Ale 'Pitone' Seccafieno non riesce a comprendere. Infatti, ha sempre preso mazzate a nastro. Nei giochi Capcom, generalmente, ci sono due tipi di parate: alta e bassa. Tutte e due si effettuano tenendo premuto la croce direzionale indietro rispetto a dove il personaggio sta guardando. Quindi, se l'eroe sarà, come nel caso della mezzaluna, rivolto con la faccia verso destra, la parata alta si effettuerà semplicemente schiacciando e tenendo premuto la croce verso SINISTRA. La parata bassa si farà tenendo premuto GIU'/DIAGONALE SINISTRA. Vi sconsiglio caldamente di utilizzare la parata automatica. Snatura troppo i contrattacchi.

3) IMPARATE A CONOSCERE IL VOSTRO AVVERSAIO.

Sicuramente vi capiterà di prendere in simpatia un personaggio piuttosto che un altro. Finirete per utilizzare sempre lo stesso. Invece, sarebbe utile imparare a utilizzare più personaggi per conoscerne punti deboli e punti di forza. Se poi nella modalità a due giocatori imparerete le mosse dell'avversario a memoria, sarete imbattibili.

4) NON SCHIACCIATE I TASTI A CASO, MA PENSATE A QUELLO CHE FATE E A EVENTUALI CONTROMOSSE.

Soprattutto, cercate di non fare sempre le stesse mosse. Un giocatore limitato vince le prime due partite, poi prende schiaffi per una vita.

Calcetto - Puma Street Soccer

DI ALFREDO DEL MONACO

A favore

- Grafica di buon livello
- Belle le acrobazie dei giocatori
- Non si era mai visto un gioco così su PSX

Contro

- Dopo qualche ora di gioco risulta monotono
- Il ruolo del portiere è stato trascurato

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica										8
Gameplay										7
Sonoro										7
Longevità										6
Originalità										8

Planet Voto

82

Lo sapevo che prima o poi qualcuno ci sarebbe arrivato. In fondo, si gioca di più a calcetto che a calcio, in spiaggia come dietro casa, nei corridoi delle scuole e, perché no, anche negli aeroporti, come faceva una volta il vecchio Ronnie.



È sempre piaciuto giocare a calcio. Fin da piccolo scendeva nei giardinetti per giocare con i miei compagni di scuola. Ho però un problema: sono alto 1.95 cm. Non vi spiego le liti per non farmi mettere in porta. Come se essere alti significasse saper parare. Comunque... Scartata l'idea di fare il calciatore, ho passato parecchi anni da spettatore facendo altro. Poi, un amico mi ha tirato dentro una squadra di calcetto. Potete immaginare la mia gioia (e la smorfia di dolore degli altri redattori) quando ho strappato con violenza il CD dalle mani di Pitone. A dire il vero le mani sono venute via con il CD. Ma non importa.

FINALMENTE QUALCOSA DI NUOVO E ROTONDO

Calcetto, si diceva... La **Sunsoft** si discosta dai normali giochi di calcio puntando su qualcosa di innovativo. A dire il vero, una decina di anni fa la Namco fece uscire un gioco di calcetto in coin op. Si giocava 3 contro 3 ed era molto divertente, tanto che la maggior parte dei miei soldi finiva tutta lì. In questo caso, si gioca quattro contro quattro. Quindi, tre calciatori fuori e uno in porta. Dopo l'immane sequenza video di introduzione, ci troviamo nello schermo principale. Come d'uso settiamo sonoro, livelli di difficoltà, campo ecc come



▲ **Gooooo!!! Abbiamo, anzi hanno, segnato. Francia 1, Italia 0. Fortunatamente i festeggiamenti sono contenuti e non in stile Fifa '99. Però che peccato... Da parte sua, la schermata di gioco evidenzia le due barre d'energia delle squadre, tempo e risultato. Insomma, l'essenziale.**

più ci sfagiola. Il menu delle opzioni offre inoltre la possibilità di fare amichevoli, campionato, Coppe anche personalizzandole.

GRAFICA ACCETTABILE

Una volta iniziato a giocare, salta subito all'occhio che graficamente il prodotto è valido. Veloce, fluido e con animazioni (soprattutto del portiere) ben fatte. Essendo un purista del gioco del calcio e del calcetto, noto subito che sono state fatte delle modifiche alle regole del gioco per renderlo più frenetico e quindi coinvolgente. Innanzi tutto il campo di calcetto è chiuso nel suo perimetro da cartelloni pubblicitari che impediscono a palloni scagliati fino a una certa altezza di uscire. Per cui tutti i tiri e i passaggi sbagliati rasoterra (o poco più) rimbalzano sul cartellone ritorneranno in campo. Questo renderà sì il gioco più veloce, ma anche inverosimile rispetto alla controparte reale. Un'altra differenza consiste nel fatto che a calcetto non esistono contatti fisici né scivolate. Ho visto dei contrasti che nella realtà sarebbero stati puniti con due mesi di reclusione lasciare indifferente l'arbitro. Premendo due volte il tasto

Triangolo (e qui vi rimando al box) si eseguirà un perfetto tackle in pieno **Maldini style**. Per dare quell'indirizzo arcade in più, i programmatori hanno introdotto anche il **super tiro**. Diciamo che funziona un po' come le supermosse dei picchiaduro. In sostanza, ogni giocatore ha la propria barra di energia che con il passare del tempo si riempie: una volta al massimo la barra da gialla diventerà rossa. E si potrà usufruire per una ventina di secondi di un super tiro infuocato. Certo, sarebbe stata un'ottima idea poter introdurre un'opzione per disattivare queste aggiunte che nulla hanno a che spartire con la realtà.

MA IN QUANTI SIAMO A GIOCARE?

Per tutti i fortunati possessori di multi-tap vi posso anticipare che il gioco supporta la periferica **fino a 8 giocatori**. Ciò significa che potrete fare delle sfide 4 contro 4. Curioso il fatto che il portiere in questo caso non sarà automatico, ma verrà controllato da uno dei giocatori. La giocabilità tutto sommato è buona. Grazie anche alla velocità e fluidità dello scrolling il





▲ In Calchetto il portiere è automatico: peccato, visto che una peculiarità del gioco (inteso come calcio a 5) è proprio il ruolo decisivo del portiere.



▲ Stop dell'avversario e campo libero davanti a lui. Sarà gol? I gesti tecnici di Calchetto sono belli e fedeli alla realtà. Un punto in più.



CON QUESTA BARRA DI ENERGIA DIVENTIAMO TUTTI MIHAJLOVIC

E pensare che **Sinisa Mihajlovic**, per diventare quello che è, ha dovuto comprare un numero spropositato di volte la porta del garage del padre! Infatti si allenava tirando le bombe contro la porta. Noi invece possiamo tirare le 'scannate' anche senza garage. Basta riempire la barra gialla dell'energia fino a farla diventare rossa e... SBAM! Chiamate il fabbro!



titolo è coinvolgente quanto basta. Segnare non è mai troppo semplice e le squadre riportano il loro livello reale. Per esempio, **Brasile** e **Italia** saranno sicuramente più semplici da portare alla vittoria di **Algeria** o **Iran**. La scelta dei campi in cui giocare è vasta. Potrete scegliere fra una decina di campi: si va da quello in mezzo alla strada (un classico) a quello nel mezzo alla pista di un aeroporto (domani lo propongo ai grandi capi di Malpensa 2000, vediamo cosa dicono...). Naturalmente, un piccolo menu riguardante le tattiche di gioco i programmatori lo hanno inserito. Diciamo che si può chiedere a uno di pressare, all'altro di marcare a zona ecc... E' previsto inoltre un cambio da effettuare in caso di affaticamento e di infortunio che però non sono riusciti a vedere.

CONCLUSIONI SCONESSE

Calchetto - Puma Street Soccer è un prodotto destinato a un pubblico che cerca sicuramente un'arcade vecchia maniera piuttosto che una simulazione modello **ISS Pro** o **Fifa '99**. La partita scorre via veloce e ci si diverte soprattutto quando si è in tanti. Da soli, il rischio è di stufarsi dopo un paio di campionati anche perché il livello generale delle squadre avversarie è medio alto, quindi la frustrazione è dietro l'angolo. Graficamente è stato fatto un buon lavoro, soprattutto a livello di animazioni dei giocatori che risultano sempre reali e attinenti alla realtà.

Nella modalità amichevole è possibile decidere il campo da gioco. Noi abbiamo optato per il porto, ma a disposizione ci sono anche il parco, l'incrocio cittadino, l'aeroporto, il parcheggio e due opzioni segrete.

D'altro canto bisogna dire che i giocatori sul campo sono solo tre, poiché il portiere non si muove. E' stata posta molta cura anche nella riproduzione

dei campi; molto carino il campetto sulla pista dell'aeroporto. Una volta fatta l'abitudine al sistema di controllo, le azioni si susseguiranno veloci e frenetiche tanto da coinvolgerci completamente. A proposito, vorrei ricordarvi che a calchetto difficilmente si giocano palle alte; la regola del buon giocatore vale anche qua. Tenete più possibile la palla bassa e giocate in triangolazioni veloci per arrivare sotto porta. Dispiace molto constatare che con un indirizzo leggermente più simulativo si sarebbe ottenuto un prodotto valido sotto tutti i punti di vista. Mi sento quindi di consigliarlo a chi vuole provare qualcosa di diverso dalle simulazioni calcistiche impegnate e a chi vuole passare delle belle serate in amicizia. Da soli, non credo lo rigiocerete più della durata di un paio di campionati.

PERCHÉ I GIOCHI DI CALCIO NON UTILIZZANO UNA CONFIGURAZIONE UNIVERSALE?

Visto che complicare la vita a noi utenti è giusto e sacrosanto, la **Sunsoft** ha cambiato la disposizione dei tasti. Purtroppo non sono personalizzabili. Tra parentesi le azioni difensive.

X: tiro (contrasto)
TRIANGOLO: uno-due (premuta due volte Tackle)
CERCHIO: corsa
QUADRATO: passaggio
R1: cambio omino
R2: dribbling laterale
L2: strategia ON-OFF



REGOLE D'ORO PER NON PRENDERE GLI SCHIAFFI

- Una volta spraticchiti con il sistema di controllo, per vincere dovreste:
- scegliere una squadra forte: soprattutto all'inizio, **Italia**, **Brasile** o **Francia** andranno benissimo.
- Giocare in velocità cercando sempre il passaggio dalla parte opposta del campo per disorientare gli avversari.
- Usare il tasto Triangolo per ottenere degli uno-due e fregare la squadra avversaria in anticipo.
- Non tirare da troppo vicino, a meno che non abbiate la superbomba. I portieri sono molto furbi a coprirvi lo specchio della porta.
- Evitare le scivolate. Il computer, ai livelli più alti, introduce il saltino che inibisce il tackle. E fa sì che l'avversario salti appunto il vostro uomo con troppa facilità.
- I lanci lunghi a calchetto non esistono. Sono tutte palle perse.
- Evitate di far fare troppo pressing ai vostri uomini. Nel caso in cui la squadra avversaria giochi il pallone nella propria metà campo, rischiereste di trovarvi tutti nella metà campo avversaria offrendo il fianco a eventuali contropiedi.
- Provate a giocare la palla anche contro i cartelloni pubblicitari di sponda. Spesso funziona.
- Non abusate del supertiro. Tirate solo quando siete nella metà campo avversaria.
- Tenetevi pronti, eventualmente, a un rimbalzo bastardo e successivo contropiede.
- Visto che il cambio è stato previsto, sfruttatelo e date sempre un occhio alle tattiche. Una squadra organizzata sicuramente gioca meglio di una messa in campo alla carlona.

Grandstream Saga

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

77

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7
Gameplay 8
Sonoro 8
Longevità 6
Originalità 6

A favore:

- Storia evoluta e accompagnata da buone animazioni grafiche
- Si lascia giocare con grande e piacevole semplicità

Contro:

- Non ha ritmi stravolgenti
- La grafica 3D non è dettagliata
- I combattimenti sono troppo semplici



Grandstream Saga è un gioco di ruolo sviluppato in stile tipicamente giapponese e sfruttando dei veri e propri cartoni animati per raccontare l'evoluzione della storia. Il gioco è incentrato sullo sviluppo tattico dei combattimenti e sulla risoluzione di quest da portare a termine con l'esplorazione di scenari fantasiosi e di ampie dimensioni.

LA TESTA FRA LE NUVOLE

La trama della storia è ben sviluppata e accompagna gradevolmente il susseguirsi delle battaglie, che restano però l'anima portante dell'intero programma. Il mondo è stato diviso da un'antica guerra di magia in isole volanti, in grado di galleggiare nell'aria grazie alla forza mistica di alcune preziose pietre magiche. Ora, dopo tanto tempo, la forza di queste pietre sta venendo a mancare, e per evitare che le isole possano affondare nell'immenso mare che ricopre il pianeta i **maghi** ne staccano in continuazione dei pezzi per renderle più leggere. Ma non durerà ancora a lungo. E qui entrate in gioco voi, che nei panni del giovane apprendista di uno di questi maghi dovrete riuscire a svelare il mistero che circonda la perdita di potere delle pietre magiche e l'entità malvagia che si cela alle spalle di tutto questo.

IMPARARE E CONSERVARE

Grandstream Saga è un gioco di ruolo in puro stile giapponese come se ne vedono tanti di questi tempi, e si limita a svolgere dignitosamente il suo compito, senza introdurre niente di particolarmente

nuovo, e senza brillare per originalità o tecnica. Lo svolgersi della trama segue i canoni standard dell'esplorazione e del combattimento; con il procedere della vicenda, gli uomini che compongono il vostro gruppo di avventurieri guadagneranno **esperienza** e **forza** e impareranno sempre più numerose **tecniche di combattimento** e **incantesimi**. Ma anche i vostri nemici diventeranno sempre più



I filmati che raccontano la storia sono dei veri e propri cartoni animati in stile giap.

agguerriti, fino a quando non arriverete a riprendere il controllo sulle **gemme magiche** per la levitazione delle isole.

Naturalmente, qui e là troverete sparse diverse città dove cercare di equipaggiare il vostro gruppo di guerrieri con armi e corazzette della migliore qualità, e dove raccogliere importanti informazioni sulle persone o gli oggetti che state cercando; tutto come da copione nei giochi di ruolo classici.

LE REGOLE DELLA BATTAGLIA

I **combattimenti** sono gestiti a tempo fermo: voi impartirete gli ordini che riterrete necessari ai vostri personaggi (movimenti, incantesimi, attacchi...) tramite menu, poi subirete il contrattacco dei nemici guidati dal computer. Il campo di battaglia viene rappresentato in 3D, ma le zoomate e i cambi di inquadratura sono ridotti al minimo e non aggiungono grande dinamismo al semplice scambio dei colpi. Inoltre, affronterete i combattimenti da soli, senza



I combattimenti sono da affrontare da soli e non propongono grandissime animazioni.

l'aiuto dei membri del gruppo che vi accompagnano nell'esplorazione, semplificando eccessivamente le fasi di combattimento.

DICE IL SAGGIO...

Grandstream Saga è un titolo interessante ma modesto, con grafica e sonoro attestati su livelli abbastanza semplici, ma con una buona giocabilità e una discreta varietà di situazioni da affrontare. La trama è coinvolgente e interessante, soprattutto per quel che riguarda i cartoni animati giapponesi che raccontano la storia; lo sviluppo degli enigmi non è comunque particolarmente complesso, il che lascia giocare con una buona immediatezza e lo rende indicato più che altro a giocatori meno esperti ed esigenti.

Uno spicciolo di tecnica

La realizzazione degli ambienti e dei personaggi è interamente in grafica poligonale, il che permette di avere più flessibilità sulle inquadrature, che si muovono per seguire al meglio l'azione. In compenso, perde un po' la definizione dei dettagli anche perché le texture non sono sicuramente lo stato dell'arte di quanto visto finora su PlayStation.



Nonostante la grafica poligonale, la realizzazione degli ambienti è piuttosto semplice e poco definita.



Anche i personaggi sono in grafica 3D, ma privi di ogni dettaglio: la faccia è completamente piatta.



Le scene all'aperto sono quelle che risaltano meglio grazie all'uso della grafica 3D, ma sono comunque abbastanza semplici.



Tiger Woods 99

DI LUCIO PROSPERI



a **Electronic Arts** tenta di rinverdire i fasti del suo glorioso **PGA Tour Golf**

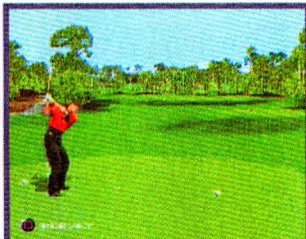
con un nuovo titolo che ha l'ormai mitico **Tiger Woods**, uno dei più giovani campioni di questa disciplina sportiva d'élite, come suo testimonial. Armati del vostro fido set di mazze, dovreste tentare d'imporvi in cinque dei più importanti percorsi del mondo, e, quindi, come miglior giocatore in assoluto.

LA BARRA DELLA FORMULA

La struttura del gioco è molto classica e non si discosta dagli altri titoli attualmente in commercio; il sistema di controllo è costituito dalla 'solita' barra, che dev'essere fermata, con la pressione del tasto X, per determinare potenza ed effetto del tiro. Unica novità è la presenza di un '**super colpo**', con tanto di fiamme ed esplosioni, che si verifica riuscendo a calibrare alla perfezione forza e precisione e che vi permetterà di raggiungere distanze proibitive. Eccezion fatta per questa licenza, i programmatori hanno, però, tentato di riprodurre il più realisticamente possibile la realtà del green. Ogni aspetto ambientale influenzerà il comportamento della pallina, costringendovi a prestare molta attenzione prima di colpirla.

VENTO FORZA SEI

Lungo il tracciato sono disseminati vari ostacoli naturali, come laghetti, alberi e bunker di sabbia che contribuiranno ad aumentare le difficoltà per raggiungere la buca. Particolare attenzione va, poi, prestata al vento, alla sua direzione e intensità, che potrebbe deviare la traiettoria della pallina, rovinando anche colpi potenzialmente perfetti. Quest'aspetto è uno dei più fastidiosi, in quanto il continuo mutare del verso della freccia che lo indica vi costringerà a reimpostare più volte la **traiettoria di tiro** (e, comunque, presente un'opzione per diminuirne l'influenza).



▲ **Tiger Woods mette in mostra la bontà dell'animazione del suo swing.**

GRAFICA BUONA, STRUTTURA CLASSICA

Così come la struttura, anche la realizzazione tecnica non si discosta molto dallo standard delle simulazioni di golf per PlayStation. La grafica risulta piuttosto curata, sebbene avvicinandosi ad alcuni elementi dello sfondo si noti una fastidiosa perdita di dettaglio. Buona l'animazione del giocatore al momento del tiro, costituita da un discreto



▲ **Ogni tracciato è caratterizzato dalla presenza di vari ostacoli naturali, come fiumi o bunker di sabbia.**



▲ **La barra sulla destra serve a calibrare la potenza e l'effetto del tiro; la freccia verde indica la probabile traiettoria.**



▲ **Dopo ogni colpo effettuato, sullo schermo compare la distanza percorsa dalla pallina, con eventuali commenti sull'efficacia del tiro.**

numero di frame; così come quelle di contorno (come, per esempio, il rammarico a seguito di un colpo fallito o la gioia per una giocata vincente), anche se non particolarmente varie. Tutt'altro che memorabile il sonoro, costituito da una musica che risulta subito fastidiosa (e che, fortunatamente, è possibile escludere), e una serie di effetti ambientali che si riducono a qualche commento e allo sporadico rumoreggiare del pubblico. Qualche dubbio resta sull'effettivo realismo comportamentale della pallina, che alcune volte dà l'impressione di un eccessivo attrito a contatto con il terreno, smettendo di rotolare quasi subito, anche a contatto con superfici lisce come l'erba del green.

Le modalità di gioco

Il titolo della **Electronic Arts** offre sette modalità di gioco differenti

- **PRACTICE MODE**: permette di allenarsi su un tracciato a scelta, oppure solo in alcuni fondamentali (tiri d'avvicinamento al green, putter, ecc).
- **FOURSUMES MATCH**: consiste in una sfida tra due squadre, composte, ognuna da due componenti; i giocatori dello stesso team, si alternano al tiro, fino alla sospirata buca.
- **FOUR BALL MATCH**: come il precedente, con la differenza che ogni singolo player gioca con la propria pallina; il punteggio della squadra è, poi, dato dalla somma dei par.
- **SHOOT OUT**: una gara a eliminazione diretta, tra quattro concorrenti, su tre percorsi selezionati casualmente.
- **STROKE PLAY**: una sfida 'facilitata', in quanto il giocatore può decidere di ripetere i tiri non riusciti
- **TOURNAMENT**: un'accesa competizione su uno dei 5 percorsi disponibili, con vari premi in denaro per i migliori classificati.
- **TOUR PLAY**: un'intera stagione, in cui affrontare tutti i tracciati, uno dopo l'altro.

LA SOLITA MINESTRA, REALIZZATA BENE

In definitiva, **Tiger Woods 99** non offre molto di più delle decine di titoli analoghi già in commercio. La buona realizzazione tecnica e l'elevato numero di tracciati a disposizione (ben cinque, ognuno composto dalle canoniche diciotto buche) lo rendono, comunque, interessante, soprattutto se nella vostra collezione dovesse mancare un gioco di golf. In caso contrario, potete tranquillamente evitare l'acquisto.

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	8
Originalità	6

A favore:

- Molti tracciati e modalità di gioco a disposizione
- Buona realizzazione tecnica

Contro:

- Molto simile ai giochi di golf già presenti sul mercato
- Effetti sonori praticamente assenti e musiche ripetitive
- Scarsa varietà di animazioni



▲ **Nei colpi d'avvicinamento alla buca, è fondamentale calcolare anche la pendenza del green.**

Guardian's Crusade



DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

76

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 7
- Gameplay 6
- Sonoro 7
- Longevità 6
- Originalità 9

A favore:

- Divertente lo sviluppo delle creature
- Tanti animaletti rotondi e saltellanti
- Il gioco è completamente in italiano

Contro:

- Fin dall'inizio risulta troppo facile
- I livelli sono troppo squadrati
- La grafica è poco dettagliata

Una fase di combattimento a cui partecipa il vostro animaletto rosa ormai già cresciuto. La sua mossa preferita? Un terribile morso volante.

L'interno di un edificio da esplorare: quella in basso a destra è una porta, ma se non la vedete bene è possibile ruotare a piacere lo scenario per guardarsi intorno.



Nasce un nuovo genere di videogioco per PlayStation: il **Tamagotchi** di ruolo! E chi più ne ha, più ne metta. Come sempre. Il panorama dei giochi di ruolo per PSX si è andato facendo sempre più affollato dopo il grandissimo successo di pubblico e critica riscosso da **Final Fantasy 7**. Dalla pubblicazione del titolo **Squaresoft** le case di importazione si sono date da fare più di prima nella conversione dei giochi di ruolo giapponesi per adattarli al mercato europeo, e ora propongono anche dei titoli tipicamente nati per il mercato nipponico che fino a poco tempo fa non avremo mai visto nel vecchio continente.

SEMPRE LA SOLITA STORIA. MA...

Guardian's Crusade è uno di questi titoli. A prima vista sembrerebbe un gioco di ruolo in stile Japan come ce ne sono tanti altri (non a caso si tratta della versione 'occidentale' del giapponese **Knight & Baby**), ma andando avanti nella trama si scoprono delle novità interessanti che mettono in luce delle particolarità per ora uniche. **Guardian's Crusade** è la storia di un giovane guerriero che parte per la sua crociata, e durante il viaggio si imbatte per caso in un buffo animaletto rosa e rotondo (qualcuno si ricorda chi era **Chobin**? Ecco, è più o meno così); un'apparizione magica rivela al giovane che l'animaletto deve essere portato alla **Torre degli Dei** (all'al-



tro capo del mondo!) per evitare che una terribile maledizione si abbatta sul mondo. E così cominciano le vostre avventure mentre vi scarrozzate in



I dialoghi di questo gioco non sono un esempio di creatività: FFVII è ancora irraggiungibile per tutti.

giro il piccolo essere rosa dall'andatura rimbalzante.

...CON SOTTO QUALCOSA DI DIVERSO

La trama non è certo un mostro di originalità, ma lo sviluppo del gioco è interessante; infatti il mostriattolo rosa non resterà inerte di fronte allo svolgersi degli eventi, ma crescerà e si evolverà in base anche a quel che gli direte di fare, senza seguire uno schema di crescita precalcolato. Come nel **Tamagotchi**, pertanto, a seconda di come seguirete il vostro piccolo mostro otterrete un risultato finale diverso, potenziandone determinate caratteristiche (non è detto che debbano essere tutte positive) a discapito di altre.

IL RESTO È UN GDR

Per il resto, **Guardian's Crusade** si evolve come un tradizionale gioco di ruolo di origine giapponese, con lo scenario in cui vi muovete rappresentato in grafica 3D un po' troppo squadrata ma ruotabile a piacere, uno stile dei personaggi e delle musiche molto arrotondato e un'atmosfera da gioco 'carino' particolarmente adatta ai più piccini. I combattimenti sono gestiti a tempo fermo: voi impartite gli ordini necessari al vostro personaggio (movimenti, incantesimi, attacchi...) tramite un menu a tendina che

via via si arricchisce di opzioni e nuove voci a seconda di come aumenta la vostra

esperienza, poi

subirete il contrattacco dei nemici guidati dalla PlayStation. Il campo di battaglia viene rappresentato in 3D con frequenti zoomate e cambi di inquadratura che riprendono in maniera molto dinamica ogni scambio di colpi. In definitiva, si tratta di un gioco con alcune interessanti attrattive, una su tutte la generazione interattiva del mostriattolo rosa che vi accompagna e attorno a cui gira

tutta la storia, più indicato ai giocatori inesperti o ai più piccini vista la non eccessiva difficoltà di gioco, la linearità della trama e l'ambientazione "rotonda".

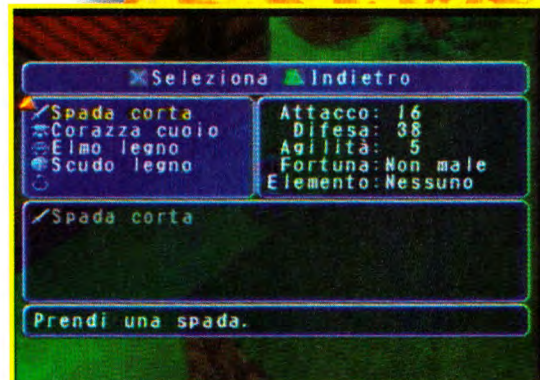
I videogiochi non sono pericolosi, le bambole sì!

Come in tutti i giochi di ruolo che si rispettino, anche in **Guardian's Crusade** avrete a disposizione armi e oggetti magici da utilizzare in combattimento. Le più utili e divertenti sono le bambole, a partire dalla **Bambola Voodoo**, che permette di colpire a distanza il nemico infierendo su di lei, per arrivare alla mitica **Bambola Freud**, in grado di ipnotizzare i nemici lasciandoli paralizzati e indifesi in balia della vostra spada.

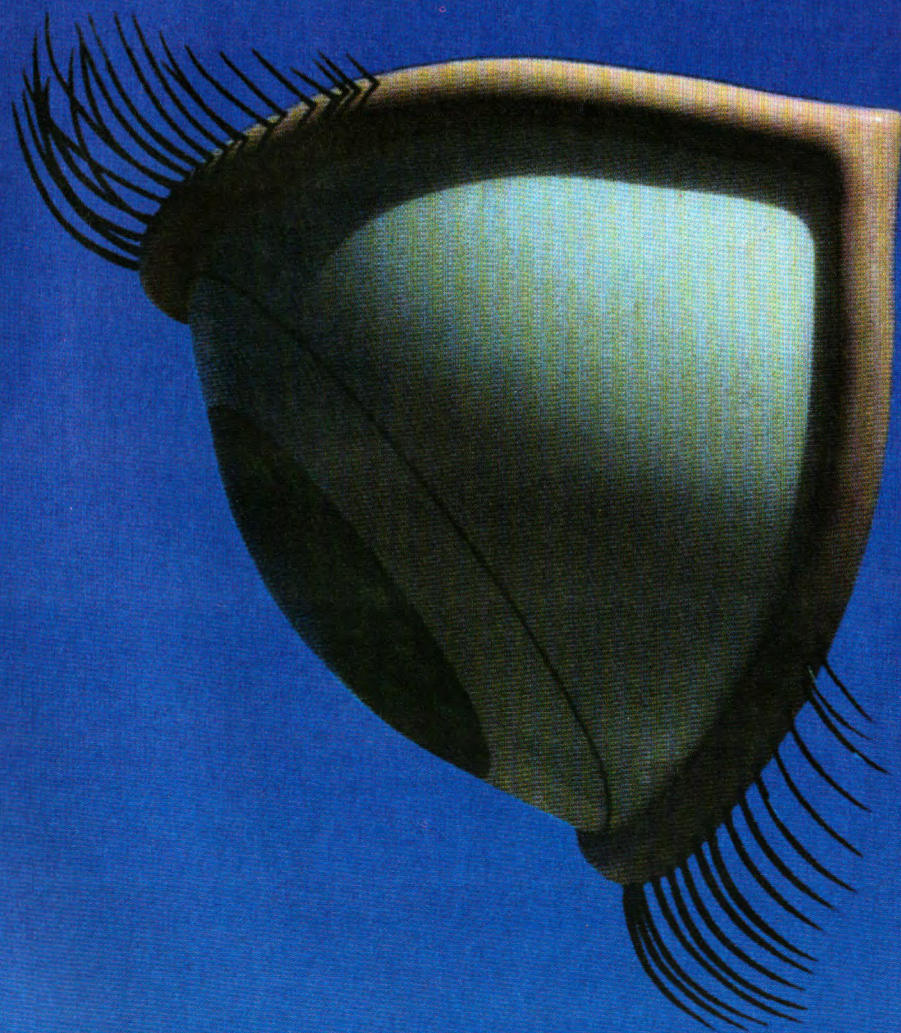


Solo contro tutti

Nonostante l'impostazione del gioco possa sembrare semplicistica, in realtà **Guardian's Crusade** offre una notevole varietà di gioco, con oltre 100 tipi diversi di mostri da affrontare, che saranno in grado di attaccarvi con più di 150 tecniche di combattimento differenti. Non li sottovalutate, perché se anche i primi combattimenti saranno piuttosto semplici, poi le cose peggioreranno rapidamente.



THE CRANBERRIES BURY THE HATCHET



IL NUOVO ALBUM



No Fear: Downhill Mountain Biking

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Ennesima escursione dei videogiochi nel mondo dello sport estremo. Questa volta la Codemasters (Micromachines) ha puntato sulla mountain bike; se vi sentite in forma, preparate le gambe perché c'è da pedalare!



quanto ricordo, è la prima volta che la bicicletta approda sulla **PlayStation**; uno sport eccitante come questo non può non trovare riscontro tra gli scavezzacollo che compongono la popolazione PSX.

No Fear è un gioco di corse dove il giocatore deve gareggiare con un altro folle per chi arriva prima al traguardo. Guidare un'auto virtuale può essere un'esperienza unica: infatti, non trova riscontro in nessun altro modello di guida dei giochi PSX. Il concetto che governa questo sport si avvicina molto allo speedway, quello sport dove degli altrettanto folli corrono su motociclette a ruote chiodate su percorsi quasi sempre ovali **SENZA FRENO!** Ho provato a guidare una di queste trappole, e in effetti la tattica giusta sembra essere quella di 'piegare' un po' prima della curva appoggiando il piede sul terreno e toccare pochissimo i freni. Infatti, essendo la propulsione umana, l'affaticamento della pedalata deve essere ridotto al minimo. Per creare questo 'paletto' i programmatori hanno inserito un **meter** (indicatore) di energia che si alza e si abbassa a seconda di quanto si tiene



Ecco la schermata della partenza: voi siete a sinistra e difficilmente riuscirete ad anticipare il vostro avversario.

premuto il pulsante della pedalata (l'acceleratore). Questo costringerà il giocatore a stabilire una strategia diversa a seconda del percorso: non, quindi, un gioco in cui si tiene premuto 'l'acceleratore' andando a sbattere ovunque, ma un gioco dove bisogna anche ragionare. I grandi urti, oltre a

danneggiare la bicicletta, possono anche far cascare il pilota che si deve rimettere in sella. Il tempo che impiega è uno dei parametri che differenziano i vari personaggi (vedi box).

SETTATE IL VOSTRO FUORISTRADA

Un'altra caratteristica interessante è quella che

consente il setup completo della bicicletta: gomme, telaio, freni, cambio, sospensioni e ruote. L'equivalente di quello che fate con **Gran Turismo**, con la differenza che una bicicletta è molto più

Il menu del gioco, con tutte le modalità disponibili. Nella nostra beta, però, non si poteva giocare il torneo e Duel.

semplice.

Queste modifiche

si possono fare solamente progredendo nella modalità campionato. Esistono infatti diverse categorie: gara singola, campionato, time trial, duel e tournament. In modalità **gara singola** correrete contro uno sfidante umano o il computer. La modalità **campionato** si



CARATTERISTICHE DEL PILOTA

Ogni pilota ha caratteristiche diverse; oltre al sesso (corridori uomini e donne), ognuno di essi ha potenzialità diverse per accontentare le esigenze di tutti i giocatori. Queste sono **power**, **stamina**, **recovery** e **balance**.

La prima è la velocità di pedalata; la resistenza; **recovery** è il tempo che impiega il corridore a risalire in sella dopo una caduta e **balance** rappresenta l'abilità del pilota nell'affrontare curve e salti.



NO FEAR

Nata nel 1990, **No Fear** è un marchio leader nell'abbigliamento sportivo, in special modo quello legato a sport estremi o "alternativi": snowboard, mountain bike, skateboard. Il mantra di questa azienda, il suo motto insomma, è già una garanzia: "face your fears, live your dreams".



analogamente a **Cool Boarders** e **Street Skater**, il pilota effettuerà un'evoluzione.

GRAFICA

OTTIMA, LONGEVITA' BUONA

Il gioco è in alta risoluzione e la grafica della demo che ho provato (completa all'80%) è veramente buona. Il gioco non sembra neanche rallentare, cosa comunque ovvia per la presenza di solo due corridori sul circuito. La longevità sembra buona, complici gli oltre

ventiquattro tracciati a disposizione (alcuni solo per i **tricks**); probabilmente si punta sul multiplayer, anche se manca la mai abbastanza sfruttata **opzione link**.

Le visuali sono quattro: due esterne, una in soggettiva e una con la sola visione del manubrio (veramente emozionante); il gioco è tradotto in sei lingue, tra cui l'italiano. Lungo il tracciato, la bicicletta si comporterà come se realmente si trovasse su quel tipo di percorso.

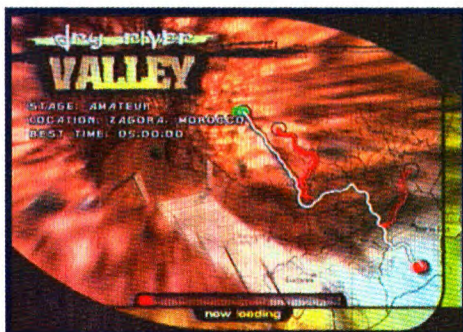
Sull'asfalto nessun problema: ogni punto della pista è uguale all'altro. Entrando in una sezione sterrata, però, ci

02'13"12



▲ Potete anche buttarvi in mezzo all'erba, non vi schianterete ma perderete tempo.

svolge attraverso tre gare sullo stesso percorso contro tre diversi concorrenti; per passare alla gara successiva, bisogna vincere la precedente. Dopo le tre gare si passa a un altro circuito e così via. In **time trial** si corre contro il tempo e si può prendere parte al **CAC** (vedi box). In **duel** si può giocare fino in quattro: si corre due alla volta e chi vince resta. Vengono conteggiate le vittorie di ogni partecipante. In modalità **tournament** si gioca in due, tre o quattro. Ogni giocatore sceglie un percorso come "casa" e dovrà correre in un campionato su diversi percorsi in trasferta o in casa. Tre punti per una vittoria in trasferta, due per una in casa e un punto per il pareggio. Per i perdenti niente. Si possono anche fare spettacolari evoluzioni aeree, i **tricks**; con il pulsante del salto e una combinazione di altri tasti,



▲ Scegliete la vostra pista, che sia in Marocco, nella Valle della Morte o nel Grande Nord.



00'03"78



▲ Il gioco è in alta risoluzione e gli sfondi dimostrano quanto alta essa sia.

si accorge che al centro la strada è più veloce mentre ai lati la fatica aumenta, l'energia cala più velocemente e la velocità diminuisce. Lungo il percorso si possono trovare anche altri ostacoli che rallentano la corsa: cespugli e sassi soprattutto. A volte capiterà di correre sulle rive di un fiume (anche ai bordi di una fontana): cadendoci dentro sarà necessario aspettare che il pilota torni in sella (il famoso recovery). Con otto corridori tra cui scegliere, tre livelli di difficoltà, quattordici trick da eseguire e un replay all'altezza, **No Fear** sembra avere le carte in regola per essere uno dei must tra gli outsider (cioè quella categoria di giochi con una ristretta ma accanita falange di affezionati); vedremo se il tempo aiuterà a mantenere le promesse.

01'38"08



▲ La striscia di terra in mezzo è quella su cui dovete correre, di fianco la "tremenda" sabbia, che vi farà rallentare.

▼ Una soggettiva del genere non l'avete mai vista, eh? OK, a parte le moto...

00'18"02



C.A.C. e H.O.F.

CAC sta per Competition Access Code, un codice di diciotto cifre. In modalità **Time Trial** vi verrà chiesto se volete inserire questo codice che troverete sui giornali specializzati selezionati e sulla rete all'indirizzo

<http://www.mountainbiking.co.uk>. Questo vi consente di correre su una data pista in particolari condizioni. Alla fine della gara, vi verrà dato un **CRC**, Competition Result Code: inseritelo nella rete o mandatelo al giornale da

cui avete preso il CAC per entrare in classifica. La graduatoria che si formerà vi consentirà di partecipare a competizioni a distanza e vincere anche dei premi! Se decidete di non usare un CAC, alla fine della gara in **time trial** vi verrà dato un codice **HOF** (Hall Of Fame); inseritelo all'indirizzo di prima e, se avete fatto un buon tempo, vedrete il vostro tempo nella Hall of Fame di **No Fear** insieme ai tempi dei campioni di tutto il mondo.

Potenzialità

85

Uscita prevista

Maggio '99

Assomiglia a:

- Niente (o c'è un simulatore di bicicletta?)

Ha qualcosa in più di:

- Colin McRae Rally (gli avversari)

Ha qualcosa in meno di:

- Pro Boarders (la neve!)

Driver

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



I cinema sembra aver avuto una particolare influenza su questo titolo. Gli inseguimenti in macchina sono uno dei punti cardine nell'allestimento di un film d'azione, e **Driver** sembra uscito da un copione cinematografica. I principali ispiratori sembrano essere l'omonimo "**Driver l'imprendibile**", "**Bullit**" e "**The French Connection**". Potete classificare **Driver** come il perfetto incrocio tra **Destruction Derby 2**, **Carmageddon**, **GTA** e **Felony 11-79**. Lo scopo è guidare il più velocemente possibile, incuranti di cosa vi sta intorno. Più o meno come fa la maggior parte degli automobilisti nell'ora di punta!

Superando abilmente i posti di blocco, la macchina di Driver è in dirittura d'arrivo sulle vostre PlayStation: scansatevi o verrete travolti!

RIFLESSIONI D'AUTORE

La **Reflections** è la responsabile dello sviluppo di questo titolo; il più celebre dei suoi giochi è stato senz'altro **Destruction Derby 2**, indimenticato gioco di corse scorrette. Il motore grafico di quel gioco, ai tempi, è stato paradossalmente il migliore tra quelli dei veri giochi di corsa in circolazione. A una prima occhiata, il modello di guida è simile, se non addirittura migliorato.

Dovendo guidare nel traffico urbano senza fare troppo caso a chi o cosa urtate, la guidabilità delle macchine di **Destruction Derby 2** sembra risultare l'unico e ovvio modello ispiratore. In effetti, il comportamento della macchina ricorda non poco quello di **DD2** e conciliando il vostro mezzo come sicuramente lo concrete, vi sembrerà di avere un déjà vu. Questa volta, però, i percorsi non sono dei circuiti di gara, ma le strade urbane delle grandi metropoli americane. Incroci, semafori, traffico... tutti elementi che si trovano durante una normale sessione di guida. Il motore del gioco (non quello grafico) è il crimine, analogamente a **Felony 11-79** e a **GTA**. In entrambi i giochi impersonavate un criminale alle prese con le rapine di tutti i giorni e gli inevitabili inseguimenti.

AGENTE IN INCOGNITO

In **Driver** siete un agente in incognito che lavora come autista per la Mafia e altre organizzazioni criminali. Siete il pilota, quello che chiamano per fuggire dopo una rapina o un attentato: quindi,



▲ **Ecco il garage dove dovreste compiere le manovre indicate dalla lista a fianco. Man mano che le eseguite, queste vengono depennate.**



nemmeno uno... In compenso, potrete danneggiare ogni proprietà altrui, in particolar modo le macchine: speronate, tamponate, graffiate... con gli stessi risultati che avreste nella vita reale, a esclusione dell'importo dei danni da pagare. Spesso potreste trovarvi su una strada a due corsie: se provate a superare o a procedere contromano per sfuggire alla cattura, potrete sentire i clacson delle altre macchine suonare all'impazzata al vostro indirizzo. Nell'audio non è compresa la serie di insulti che effettivamente ricevereste, almeno non che io abbia potuto comprendere.



▲ **Uno degli esempi di cosa potete fare con Driver!**

nonostante siate uno dei buoni, dovreste comunque sfuggire alla Polizia. Durante questi frangenti vi capiterà di travolgere auto e oggetti, come per esempio dei tavolini all'aperto: per non precipitare nel gorgo della censura dove è finito **Carmageddon**, **Driver** ha un differente approccio verso i pedoni. Semplicemente, questi si spostano velocemente per non essere travolti, e così è. Infatti non riuscirete a stirarne



▲ **È possibile ruotare l'inquadratura per la gioia del vostro carrozziere e la tristezza del vostro conto in banca...**

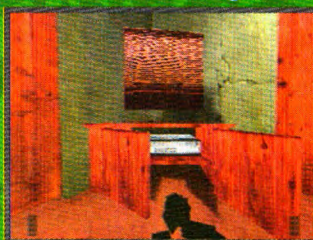
USA CON FEDELTA'

Il gioco si svolge in quattro metropoli americane: Los Angeles, Miami, New York e San Francisco. Per ricreare fedelmente gli ambienti, alcuni artisti della **Reflections** si sono recati in questi posti e hanno fotografato con una

SCHERMATA PRINCIPALE

La schermata principale, quella da dove si inizia e si scelgono le varie opzioni di gioco, è un piccolo capolavoro di fantasia. Siete al centro di una piccola stanza in un pulcioso motel. Ogni angolo di questa stanza contiene un oggetto di uso comune che rappresenta l'opzione scelta: sul calorifero trovate le chiavi, che significa

"Andate a farvi un giro"! In pratica, eseguite una



sessione di guida libera per le strade, con tanto di sbirri che vi inseguono dopo che avete fatto danni. Sulla scrivania c'è una segreteria telefonica: cercate un nuovo lavoro. O meglio, ascoltate i messaggi che vi ha inviato chi

necessita dei vostri servizi di abile pilota. La voce registrata proporrà i vari compiti e le annesse parcelle. Ruotate ancora e troverete un televisore con il videoregistratore: salvate e caricate,



mi sembra ovvio. Una cassetta degli attrezzi sotto il lavandino vi porta nella schermata delle opzioni di gioco: audio, video, posizione dello schermo e così via. La porta vi riporterà alla schermata principale.



macchina digitale le strade e gli edifici. Il risultato sono 30 miglia quadrate di città in cui correre, con oltre 150.000 edifici a far da cornice, il tutto nel pieno rispetto della realtà. Ci sono 44 missioni da svolgere, e dovrete finirne circa 25 per terminare il gioco; ma questo aspetto è ancora in fase di sviluppo. In alcuni casi dovrete dimostrare di essere all'altezza dei compiti che la Mafia vi offre: una specie di bonus stage. Dovrete guidare spericolatamente la vostra auto nei vicoli della città senza danneggiarla e, se ci riuscirete, avrete il lavoro.



▲ **Sulle Strade di San Francisco! Pensavate che fossero una bufala tutti quei salti e quei ponti? Non è così: osservate e ditemi!**

CINEMA O VIDEOGAMES?

L'atmosfera del gioco riesce a mantenersi all'altezza della sua ispirazione cinematografica anche grazie a un paio di tocchi di classe: uno è la schermata principale (vedi box), mentre il secondo è la sezione di pratica. In questa fase del gioco sarete alla guida di una macchina

in un garage sotterraneo. Accanto a voi, un pezzo di carta stropicciato dove, a penna, sono segnate alcune manovre. Quando le eseguite, un segno a penna rosso cancellerà la manovra che avete fatto. Guidare la macchina di **Driver** è piuttosto semplice: ispirandosi più al modello di guida di **Destruction Derby 2** piuttosto che a **Gran Turismo**, certi errori vi verranno perdonati e

riuscirete a effettuare spettacolari testacoda e impressionanti piroette con poca pratica. Non che lo show debba prevaricare sullo scopo del gioco, che, ricordate, è quello di sfuggire a qualcuno o arrivare in tempo in un posto, ma cozerete e sbanderete inevitabilmente. Sembra che la **GT Interactive**

abbia il potenziale per superare il traguardo del nuovo millennio davanti ai suoi concorrenti: se lo farà, comunque, sarà nella maniera più spettacolare possibile.



▲ **Forzare un posto di blocco è uno dei miei sogni nel cassetto. Ora lo posso fare, anche se non è la stessa cosa...**



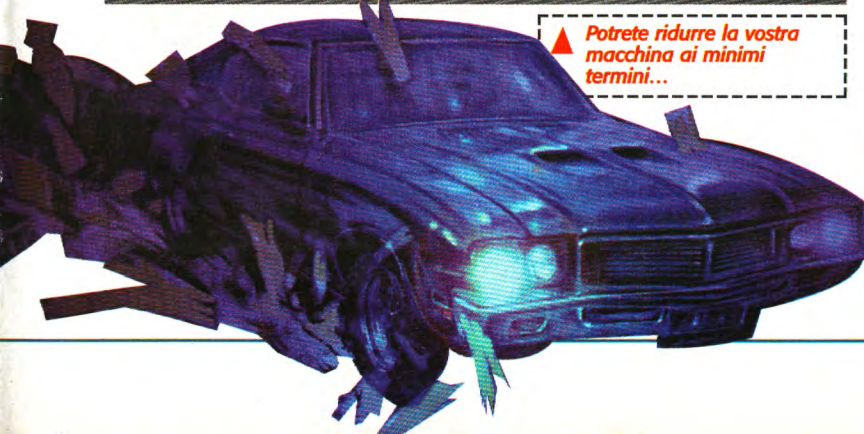
◀ **In questa posizione possiamo fare ben poco per sfuggire all'arresto...**

REPLAY

Vorrei spendere una parola in più sull'opzione di replay che avete a disposizione con **Driver**. Durante il gioco commetterete molte infrazioni. MOLTE. Alla fine della partita potrete ammirare il replay dei rocamboleschi inseguimenti di cui siete stati protagonisti: durante la proiezione potrete usare una telecamera mobile per osservare le vostre performances da diverse angolazioni. Potete piazzarla ovunque vi piaccia: all'esterno della macchina o all'interno, lontana o vicina... Con una specie di editor potrete ricostruire l'inseguimento inserendo spezzoni del filmato ripresi da diverse angolazioni, così da creare un vero e proprio 'clip' in stile cinematografico. Non è assolutamente un'opzione necessaria al completamento del gioco: è stata inserita per puro divertimento, cosa molto originale in un gioco PSX. Per problemi di memoria, la versione PC avrà la possibilità di costruire questi filmati in maniera più dettagliata.



▲ **Potrete ridurre la vostra macchina ai minimi termini...**



Potenzialità

90

Uscita prevista

Aprile '99

Assomiglia a:

• **DESTRUCTION DERBY 2**

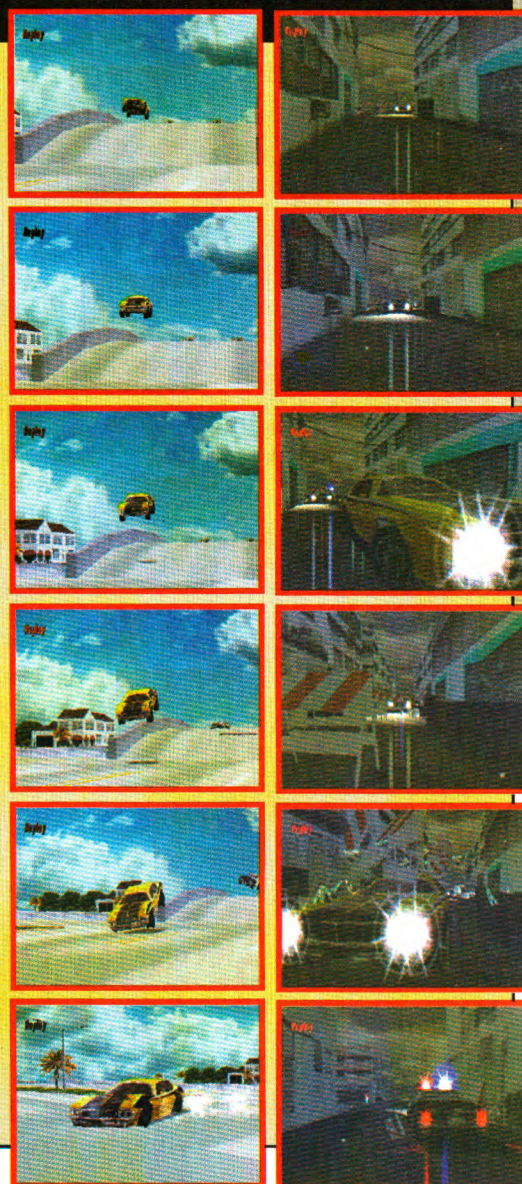
Ha qualcosa in più di:

• **RIDGE RACER 4:** gli sbirri

Ha qualcosa in meno di:

• **GT:** le macchine

PRIMA IMPRESSIONE



Anna Kournikova's Smash Court Tennis

DI MASSIMO CARBONI



risulta davvero difficile capire quali siano gli scopi perseguiti dalla **Namco** mettendo sul mercato una simulazione di tennis di questo livello, e altrettanto difficile risulta capire come mai abbiano voluto coinvolgere un testimonial d'eccezione come la campionessa **Anna Kournikova** per un gioco che tutto sommato non è molto tecnico.

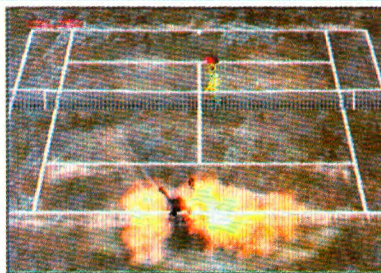
Prendete le mitiche console a 8 bit, aggiungete una bella caratterizzazione manga, illudetevi di essere pure un pizzico originali introducendo campi allestiti in luoghi quantomeno bizzarri, date una bella schakerata e il gioco è servito.

TROOOPPO SEMPLICE!

AKSCI è una simulazione di tennis molto semplice per quanto concerne i comandi e la sensibilità dei colpi. Non ci sono grandi varianti: si colpisce utilizzando il tasto cerchio e il tasto X, nel primo caso si imprime ai colpi una maggiore forza. Tuttavia, bisogna calcolare molto bene il rimbalzo della palla: non basta arrivare a ridosso di essa per essere sicuri di buttarla dall'altra parte. Mentre con il tasto X si effettuano dei colpi di rimessa più liftati, meno piatti e quindi meno efficaci, tuttavia con questo tipo di colpo si arriva meglio sulle palle angolate e si riesce ad avere una migliore percentuale di palle rimesse. Si tratta di un colpo di attesa da intervallare con i colpi più tesi.

INCROCIATO O LUNGO LINEA?

In entrambi i casi il controllo sulla pallina non è



▲ Bomb Ball è un'opzione disponibile nel menu, se l'avversario manca la palla...

che sia efficacissimo, i lungo linea riescono bene e simulano delle traiettorie quasi reali, mentre i colpi incrociati sono molto al di sotto della media (in genere già bassa) dei simulatori di tennis. Pur colpendo la palla con



▲ I colpi a disposizione non sono molto vari, e gli scambi si risolvono in fretta... anche in doppio!

grande anticipo e perfetta coordinazione, difficilmente si riesce a imprimere delle traiettorie che risultino efficaci o comunque proporzionate alle angolazioni impresse con il pad. Anche a rete le cose non è che vadano meglio: la varietà di volée a disposizione è molto bassa, non si va al di là di quella appoggiata o incrociata, oppure dello smash; non si riescono a effettuare colpi a effetto come stop volley o veroniche.

UN GIOCO 'SINGOLARE'

A parte la testimonial del gioco, il range dei giocatori propone una serie di anime manga, sia

ragazzi che ragazze. Molte di esse colpiscono con il rovescio bimanale, e solo una piccola parte porta i colpi tradizionali. Sono previsti sia i singolari che i doppi. Entrambi i tipi di incontro possono vedere in campo indistintamente un ragazzo contro una ragazza, oppure due atleti della stessa categoria.

OCCHIO ALLE BOMBE

Come in altri giochi, soprattutto giapponesi, anche in questo c'è un'opzione, chiamata **Bomb Ball**, con la quale sarà possibile battere l'avversario in modo 'molto fisico'. Basta che lui non riesca a prendere la pallina in tempo e boom... il gioco è fatto; e il campione avversario diventa un bel mucchietto di ossa fumanti.

DUE PALLE.

L'unico elemento che veramente arricchisce il gioco è la presenza di campi allestiti in situazioni originali. Così, a Los Angeles si gioca in notturna in un campo allestito nel parcheggio di un fast food con l'illuminazione garantita dai fari delle macchine parcheggiate tutt'intorno. Nella dimensione **Asaksa Temple** il campo è allestito su una superficie in pietra tipo pavimentazione medioevale. Non tutti i campi sono così bizzarri, sono presenti anche i campi tradizionali: così gli **Australian Open** si giocano su un campo in erba (anche se nella realtà ormai si disputano su cemento).

VINCERE SUBITO, MA NON PER SEMPRE

L'altro elemento interessante è la facilità di approccio; anche i giocatori meno esperti dovrebbero essere in grado di vincere subito qualche game dopo pochi minuti, essendo estremamente ridotte le funzioni a disposizione. Con una simulazione di tennis complessa (a tal proposito mi viene in mente una simulazione della **Infogrames** molto realistica chiamata **Tennis Open**) spesso bisogna giocare davvero molto per trovare la tempistica giusta nelle combinazioni di tasti da premere per ottenere i tiri a effetto. Chiaramente, il tutto andrà valutato con maggior approfondimento nella versione definitiva; tuttavia, questo sembra un prodotto destinato non esclusivamente ai patiti delle simulazioni di tennis, ma anche a un pubblico più ampio.

Potenzialità

65

Uscita prevista

Giugno '99

Assomiglia a:

- Si ispira ai simulatori di tennis più famosi come **Actua Tennis**, ma con ambientazione manga

Ha qualcosa in più di:

- Meno varietà di colpi e complessità di gioco rispetto ad **Actua Tennis**

Ha qualcosa in meno di:

- Ambientazioni originali per alcuni campi e un approccio immediato gradito ai giocatori meno esperti



▲ Questo è il tempio di Asaksa con la pavimentazione rustica... Chissà che rimbalzi!

14 CAMPI 14

In **Anna Kournikova's Tennis** sono disponibili ben quattordici campi caratterizzati da superfici e ambientazioni diverse. I campi in questione sono i seguenti:

- TOKYO PARK
- ASAKSA TEMPLE
- GT BARRIER REEF
- TIMES SQUARE
- WEST MINSTER



- HONG KONG
- GALLERIA MILANO
- OSAKA BRIDGE
- ADVENTURE WORLD
- LOS ANGELES
- USA
- FRANCE
- AUSTRALIA
- GREAT BRITAIN

Di tutti e quattordici, gli unici campi 'canonici' sono gli ultimi quattro che si



riferiscono alle prove del 'Grande Slam'; per il resto, gli altri presentano tutti ambientazioni urbane o sub-urbane.



Prince Naseem Boxing

DI MASSIMO CARBONI



Le modalità di gioco disponibili in **Prince Naseem** sono tre: **showcase mode**, **versus mode** e il divertente **championship manager mode**. Con la modalità **showcase** si può intraprendere un intero campionato (showcase) come avviene nelle principali simulazioni di boxe, mentre con la modalità **versus** si sceglie di affrontare uno qualsiasi dei novanta pugili virtuali a disposizione. Da parte sua, la modalità **championship**

Se qualcuno volesse ironizzare sul pugile con i pantaloncini leopardati che rappresenta il testimonial del gioco, lo avvertiamo immediatamente che è una 'bad idea'.

manager è veramente originale e ha ben poco a che vedere con le scazzottate selvagge che contraddistinguono queste simulazioni. In questa modalità vestirete i panni, decisamente meno succinti, di un manager che guiderà il proprio pupillo verso una lunga e si spera luminosa carriera. Quindi, potrete



▲ **La fluidità dei movimenti introdotta con il nuovo motore grafico è incredibile.**



▲ **Prima di cimentarsi in un match serio è sempre consigliabile un po' di palestra...**



▲ **Il campionato a eliminazione diretta è una delle modalità più divertenti di PNB.**

essere una specie di pigmalione seguendo il pugile negli allenamenti, nella dieta, negli incontri. In questa fase i combattimenti hanno evidentemente un ruolo marginale: quello che conta sono proprio le qualità manageriali. Tornando al pugilato vero e proprio, si segnala la presenza della consueta sezione di allenamento propedeutica agli incontri veri e propri.

UN MOTORE GRAFICO TUTTO NUOVO

Proprio per rispecchiare al meglio le caratteristiche del suo testimonial e per creare una simulazione di boxe a sua immagine e

somiglianza, ovvero veloce, precisa e fluida, i programmatori della **Codemaster** hanno messo a punto un sistema di animazione grafica completamente nuovo.

Il sistema denominato **Dynamic Node Skeletons System** consente di animare gli 800 poligoni che costituiscono i pugili facendo leva sulle singole giunture del corpo (gomito, collo ecc.). In questo modo i movimenti risultano oltremodo realistici e fluidi, più di quanto non accada utilizzando il motion capture.

L'estremo realismo dovrebbe riguardare anche la parte relativa ai colpi incassati. Un nota dolente dei simulatori, anche di quelli più acclamati, è di non offrire spesso reazioni del pugile colpito proporzionali al tipo di colpo portato. In questo caso il pugile colpito non eseguirà (si parla di cpu) animazioni precalcolate, e quindi del tutto sfasate rispetto al tipo di pugno accusato, ma reagirà in base alla direzione e al punto di impatto della mossa di attacco.

SUDORE, LACRIME E SANGUE...

Si dice della nobile arte che richieda, per arrivare ai massimi livelli, sudore, sangue e lacrime, per

intendere che i sacrifici si sprecano. Tuttavia in PNB questi elementi sono presenti in senso figurato. Il sudore è quello stillato dai pugili; da notare che in nome del grande realismo un pugile colpito ripetutamente e stretto alle corde aumenta la sudorazione per evidenziare lo stato di difficoltà. Per quanto concerne il sangue, non sono esclusi gli schizzi tipo Rocky, al limite del picchiaduro. Qualche perplessità rimane tuttavia per le lacrime; probabilmente quelle dovrà versarle il giocatore per riuscire a conquistare il tanto agognato titolo mondiale.

Potenzialità

82

Uscita prevista

Ottobre '99

Assomiglia a:

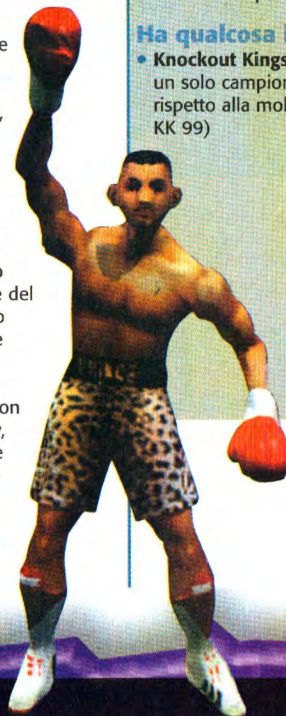
• I migliori simulatori della categoria come **Knockout Kings 99** e **Victory Boxing**

Ha qualcosa in più di:

• **Victory Boxing 2** (più velocità di esecuzione) e **Knockout Kings 99** (un sistema di animazione più innovativo)

Ha qualcosa in meno di:

• **Knockout Kings 99** (dispone di un solo campione/testimonial rispetto alla moltitudine di KK 99)



PUGILI E RING

Oltre alla grande varietà di pugili (ne sono presenti novanta, di cui solo sedici disponibili nelle modalità showcase e versus), **Prince Naseem Boxing** presenta anche una dotazione

Questo è lo spartano ring di Mosca, l'avversario è Terminator T. Rescue assomiglia a Ivan Drago della serie Rocky, e mena altrettanto forte.



di ring di tutto rispetto. Teatro degli incontri sono infatti sedici tra i più famosi ring mondiali, da quelli meno acclamati di Russia e Germania, alle grandi arene americane, in particolare Las Vegas e New York.

Questo è il mitico Madison Square Garden di New York, tutt'altra cosa...





IL NOSTRO BENESSERE SU COSA L'ABBIAMO FONDATAO?

Lo sviluppo di una sola parte del mondo pesa
sempre di più sull'altra. Ma potrà durare? I "problemi
degli altri" oggi non esistono più; sono sempre

CONSORZIO



SOLIDARIETA' ITALIANA PER IL MONDO

problemi di tutti. Se questo ti fa pensare e vuoi dare
un indirizzo concreto al tuo fare, in fondo alla
pagina di indirizzi concreti ne trovi sette.



www.una.org

• ACRA - Tel. 02.27000291; fax 02.2552270 • AFRICA 70 - Tel. 02.3088260; fax 02.3084280 • CAST - Tel. e fax 0332.667082
• CESPI - Tel. e fax 02.2403877 • CESVI - Tel. **800.036.036** 035.243990; fax 035.243887 • COOPI - Tel. **800.117.755** 02.3085057;
fax 02.33403570 • GRT - Tel. e fax 02.38001906.

Si ringraziano: Publicis e l'Editore per la collaborazione.

Iniziativa realizzata con il contributo del Ministero degli Affari Esteri - Direzione Generale per la Cooperazione allo Sviluppo.



Speed Freaks

DI ANTONIO PERNA

A avete mai provato l'ebbrezza di correre a 200 all'ora sfiorando il terreno, a pochi centimetri dall'asfalto, protetti solo dal vostro casco e da una preghiera? Se non l'avete mai fatto, questa è la volta buona per provare a entrare nel mondo delle gare di **Go-Kart**. Se poi vi piace anche lasciarvi andare a tutte le scorrettezze più bieche quando correte in pista, allora **Speed Freaks** è proprio il titolo che fa per voi.

Dopo il discreto successo riscosso da Superkarts l'anno scorso, la Manic Media ci propone un nuovo gioco riveduto e corretto partendo dalle basi poste dal predecessore: e non poteva chiamarsi che Speed Freaks.

IL NIPOTE DI SUPERMARIO KART

Speed Freaks non è una simulazione di guida, ma vuole essere un arcade frenetico capace di far vivere in prima persona la velocità pura, immergendovi in una corsa senza esclusione di colpi, velocissima e senza pause. Chi ha avuto la fortuna di giocare a **Mario Kart 64** sul Nintendo 64 può farsi un'idea del genere di azione che **Speed Freaks** è in grado di offrire, veloce e semplice, ma incredibilmente divertente. I circuiti dove si corre sono semplici nella loro struttura ma molto vari, coloratissimi e ricchi di tabacchetti, deviazioni e bonus da raccogliere lungo il percorso. Tutte le scorrettezze sono ammesse: tagliare la strada, tamponare in curva, stringere gli avversari contro i muri; l'importante è vincere, non partecipare (alla faccia dello spirito olimpico). E per il massimo della cattiveria, è possibile raccogliere svariati tipi di armi a ogni giro di pista da utilizzare contro chi vi segue o vi precede per liberarvi la strada.



▲ Se i vostri avversari vi danno fastidio... sparategli un bel missile nella schiena. Tanto è un gioco.

AZIONE E COMPETIZIONE

In pratica, l'impostazione di **Speed Freaks** è quella di un gioco di corse a bordo di piccoli ma velocissimi go-kart dove è possibile raccogliere armi per colpire i propri avversari, come missili a ricerca o macchie d'olio per fermare chi vi segue. Inoltre, passando sopra le icone con i fulmini è possibile caricare il turbo boost del vostro kart che potrete poi azionare e dosare in un secondo momento per schizzare via come missili nei tratti più veloci della pista. Le modalità di gara sono quelle tradizionali, con il **time attack** per far pratica su di un particolare circuito correndo contro il vostro fantasma che ripropone il vostro giro migliore, oppure affrontare il classico campionato suddiviso in tre gironi distinti da quattro piste ciascuno. I circuiti messi a disposizione sono molto vari e diventano via via più difficili e tortuosi per offrire una sfida accanita anche a lungo termine. Inoltre, molti di loro nascondono delle sorprese che occorre imparare a conoscere bene per riuscire a vincere: scorciatoie nascoste, passaggi segreti, salti nel vuoto, tratti ghiacciati.

SOTTO LA BANDIERA A SCACCHI

Non c'è molto altro da dire per quel che

riguarda la struttura di **Speed Freaks**: il gioco è stato pensato per essere un arcade veloce e coinvolgente, senza troppe complicazioni concettuali. E la sua semplicità, assieme a una realizzazione tecnica splendida, ne sono sicuramente i punti di forza principali. La grafica di **Speed Freaks** è straordinariamente colorata, e soprattutto si muove a una velocità altissima. I kart in pista si muovono molto rapidamente, ma sono le rotazioni del circuito e degli sfondi che contribuiscono a dare una sensazione di velocità veramente ottima e coinvolgente durante ogni gara, con gli elementi del paesaggio che vi sfrecciano accanto senza per questo impedirvi di capire dove state andando. Inoltre, la grafica dal tratto fumettoso caratterizza in maniera molto brillante i diversi personaggi e le loro vetture, di cui il più delle volte si riescono solo a intravedere le ruote che rimbalzano a terra e i tubi di scarico cromati.



▲ I cubi e i lampi che trovate in pista vi regalano di volta in volta preziosi power-up, come missili e turbo diavolerie.

PROMESSE LUMINOSE

Per quanto si è potuto vedere dalla versione Beta che avevamo in prova, **Speed Freaks** si presenta come uno dei giochi di corse più divertenti e veloci tra quelli disponibili sul mercato, con una

giocabilità collaudata che si ispira a uno dei classici indiscussi della storia dei videogiochi (**Mario Kart**) e una realizzazione tecnica di tutto rispetto. Se nella versione definitiva sarà possibile giocare anche in compagnia degli amici (almeno in quattro), allora potrebbe diventare un grandissimo successo. Non ci resta che aspettare la versione definitiva.



▲ Un esempio delle scorciatoie che si possono incontrare lungo le piste: saltando sulla rampa nel fianco del galeone è possibile evitare, senza ridurre la velocità, la stretta curva a gomito che porta al traguardo.

Potenzialità

90

Uscita prevista

Giugno '99

Assomiglia a:

- **Motor Toon GP 1 & 2**, **SCARS**, **Running Wild**

Ha qualcosa in più di:

- **SCARS** (il divertimento), **Motor Toon GP 2** (i personaggi)

Ha qualcosa in meno di:

- Potrebbe diventare il migliore del suo genere

ANIMALI, ROBOT E VARIE UMANITÀ

I piloti a disposizione in questa versione Beta si differenziano, oltre che per il loro buffo aspetto grafico, principalmente per il loro peso. Al momento il peso

dei piloti e dei loro veicoli sembra essere l'unico parametro che differenzia le prestazioni: kart più pesanti sono più lenti in accelerazione ma raggiungono velocità più alte e

hanno più inerzia in curva, costringendo a manovre più precise in fase di sbandata. In compenso, i kart più pesanti sono più stabili e resistono meglio in

caso di urti, incidenti, colpi e altre scorrettezze di vario genere. Per chi ama la guida alla **Eddie Irvine**...



PRIMA IMPRESSIONE

Casa: **JVC**
Sviluppatore: **Beluga Computer/Victor Interactive Studios**

Genere: **Simulatore di volo**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico)**

Wing Over 2



Di **ALFREDO DEL MONACO**

Maggio e giugno saranno i mesi dei simulatori di volo, lo sento.... Quindi, la domanda sorge spontanea e interessata: saprà Wing Over 2 mettersi al livello della concorrenza?



La **JVC** si riaccorda alla **Namco** con la produzione di simulatori di volo. Per i fanatici del volo il momento è atteso da parecchio tempo poiché, sulla nostra amata console, il genere non è che abbia attecchito più di tanto. Di notevole si possono citare solo i primi due lavori della Namco, prodotti comunque destinati alla massa degli utenti smanettoni e non ai puristi delle flight simulation. La JVC la ricordiamo (fra le altre cose) per aver creato il prequel del gioco in questione, e cioè **Wing Over**. Il titolo, pur non essendo niente d'eccezionale, aveva venduto benino (io lo so perché a quel tempo lavoravo per un negozio di videogames...) forse anche perché supportava la modalità in link-mode (mai troppo sfruttata, vero Alo??), tanto che è stato deciso di farne un secondo capitolo. Diciamoci subito che il primo, oltre a non essere un capolavoro di giocabilità, graficamente era solo discreto; per cui ci si attendeva da **Wing Over 2** un bel passo avanti.



▲ La visuale dall'esterno mette in evidenza una discreta grafica, comunque ancora migliorabile in molti aspetti.

PERCHÉ GLI AEREI NON HANNO IL VOLANTE?

Purtroppo, non appena il cd inizia a girare ci si rende subito conto che di miglioramenti grafici neanche l'ombra. Anzi: gli aerei sono squadretti a più non posso e la definizione dei paesaggi è ridotta al minimo. Le varie visuali



▲ Digitando il tasto Select durante il volo avrete sotto controllo i comandi.

inquadrano l'aereo da diverse angolature, ma l'unica effettivamente giocabile è quella interna, dove viene anche inquadrato il cockpit. Usando le visuali esterne all'aereo, purtroppo, molti poligoni vanno a prendersi il caffè, dando la sensazione che spariscono parti di scafo (e di paesaggio). Per quanto riguarda la giocabilità, pilotare è abbastanza semplice, cosa che farà felici i novizi ma che annoierà i più esperti che cercano qualcosa di più impegnativo.

NANCY, KATY E GLI ALTRI AMICHETTI...

No, non è l'ultimo cartone animato della **Disney**, ma solo una parte delle persone con cui avrete a che fare durante il corso del gioco. **Nancy**, infatti, è la segretaria della base militare dove noi inizieremo a pilotare. Il gioco consiste nel prendere prima tutti i brevetti di volo per poi accedere alle missioni vere e proprie. Avremo



▲ Prima di ogni lezione vi verrà spiegato lo scopo della stessa: in questo caso salire e perdere quota.

un budget limitato di denaro con il quale pagarci le lezioni di volo; Nancy provvederà a registrare i nostri pagamenti e i salvataggi su memory card. È stata prevista anche una modalità che ci permetterà di guadagnare qualcosa facendo dei 'lavoretti' (niente di illecito). Qui sarà **Katy** a darsi da fare per procurarci 'missioni' del tipo consegne di derrate alimentari dall'altra parte dell'isola, spargimento di insetticida ecc... Nel frattempo, potrete dedicarvi alle lezioni. Come in ogni Accademia che si rispetti, inizierete da quelle più facili fino ad arrivare alle più complicate. Alla fine del corso potrete finalmente accedere alle missioni vere e proprie, che vi metteranno in condizioni di 'vincere' altri aeromobili nel caso in cui le portaste a termine positivamente.

INFINE...

Speriamo che in fase conclusiva la **JVC** apporti le modifiche necessarie dal punto di vista grafico. L'idea della scuola, anche se non originale, prende, e se verranno apportate modifiche di tipo tecnico avremo sicuramente un giochillo interessante. Dalla sua ha che comunque è un simulatore di volo originale, diverso e destinato a un pubblico meno esigente; e questo non è poco...

Potenzialità

76

Uscita prevista

Maggio/ Giugno '99

Assomiglia a:

- Se si esclude **Wing Over**, è unico nel suo genere

Ha qualcosa in più di:

- **Wing Over**

Ha qualcosa in meno di:

- **Air Combat** e **Air Combat 3**



VEDIAMOCI CHIARO

Premendo il tasto Select si accede a un menu in cui si può selezionare la visuale desiderata, il tipo di mappa, la prenotazione d'atterraggio con tanto di carrello che esce e rientra e la selezione dell'obiettivo da raggiungere.

UN SALUTO AI MIEI AMICHETTI

Ecco i simpatici con cui avrete a che fare.
NANCY: è la segretaria. Registrerà i vostri pagamenti e i vostri salvataggi su memory card. Se non pagherete vi manderà il pulmino dei calabresi direttamente a casa.



KATY: è la ragazza che vi procurerà dei lavori per poter 'tirare a campà'.



MARK: è il vostro istruttore. Severo quanto basta, farà di voi dei veri piloti.



Casa: **Midway**
Genere: **Arcade**

Sviluppatore: **Avalanche**
Giocatori: **1-2-3**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Non dichiarata**

Rampage 2 Universal Tour

DI MASSIMO CARBONI



▲ *Io quello scimmione l'ho già visto da qualche parte... Chissà dove, forse in qualche sala giochi anni Ottanta?*

menare le mani e demolire edifici, mangiando, se è il caso, i relativi inquinati.

BIDIMENSIONALE: SAPORE ANTICO

Lo scenario del gioco è a svolgimento bidimensionale. In pratica i protagonisti si muovono su un caratteristico scenario da platform 2D: potete solo avanzare o indietreggiare, oppure arrampicarvi alla maniera di **King Kong** sui palazzoni che incontrerete sul vostro cammino. Nella missione di distruzione dovrete fare attenzione alle pattuglie della Polizia, da cui partono

piccoli proiettili in apparenza inoffensivi ma che sommandosi possono produrre dei danni discreti, e dai mezzi delle Forze armate.

UN'IMMENSITÀ DI LIVELLI

Raccontato così il gioco può sembrare semplice, quasi banale, ma la bellezza di **Rampage 2** risiede nella vastità di livelli, ben centotrenta, più che negli scenari e nella longevità. All'interno dei livelli si trovano anche tredici livelli bonus e quattro livelli finali. Inoltre, sono presenti molti livelli segreti per la gioia dei giocatori più accaniti. Un altro elemento da apprezzare è la ricchezza di colpi distruttivi a disposizione e di mosse per sottrarsi al fuoco di sbarramento operato dalle forze di Polizia. A prima vista la grafica del gioco può sembrare superata, soprattutto se paragonata alla grafica in 3D reale di molti platform. Tuttavia il nuovo Rampage promette di essere uno dei giochi più belli per console, non solo PlayStation, e sicuramente uno degli smash'em up più coinvolgenti dell'anno. Anche se quella che abbiamo testato è solo una versione non definitiva, gli appassionati del genere dovrebbero avere di che rallegrarsi per l'imminente uscita.

RUBY, BORIS E CURTIS

Quelli che vedete riuniti sono i tre demolitori del gioco, ovvero i personaggi messi a disposizione nel menu iniziale. Sono tutti dotati di una grande potenza e forza d'urto, tuttavia ognuno di essi ha delle mosse e degli attacchi peculiari che lo contraddistinguono dagli altri.



BORIS: Rinoceronte dotato di un grande forza d'urto e di una discreta resistenza ai colpi per via della pellaccia

piuttosto spessa. Non è un 'rampage' abile come gli altri due.



RUBY: Crostaceo di dimensioni tali da poter bastare, da solo, per il fritto misto di una festa dell'Unità. Ha

la corazza più efficace dei tre, tuttavia non è agilissimo.



CURTIS: Ovvero un Roger Rabbit mannaro, molto agile e difficilmente intercettabile dalle forze di Polizia e

dall'esercito. Non è molto resistente ai colpi.

Potenzialità

80

Uscita prevista

Maggio '99

Assomiglia a:

• Donkey Kong, Rampage

Ha qualcosa in più di:

• Rampage (una varietà e un numero di livelli nettamente superiore)

Ha qualcosa in meno di:

• Donkey Kong (un motore grafico simile ma proprio per questo un po' superato)



▲ *Rispetto al precedente episodio, Rampage 2 regala un'infinità di livelli.*

▼ *La longevità del gioco non è eccellente, ma alla fine il gioco della Midway conquista.*



▲ *Sia gli scenari che i personaggi sono stati realizzati con sufficiente cura. Nel complesso, belle anche le animazioni.*

TRE TIPI LOSCHI

I protagonisti principali del gioco sono tre: **Curtis**, una specie di inquietante coniglio mannaro dalla muscolatura ragguardevole; **Ruby**, un crostaceo di dimensioni enormi; **Boris**, un rinoceronte anch'esso dotato di una scenografica muscolatura. Una volta scelto il bestione (il gioco consente da un minimo di un giocatore a un massimo di tre) vi verrà dato il briefing della missione: nulla di complicato, si tratta di radere al suolo un po' di edifici immersi in uno scenario cittadino. A questo punto potete cominciare a



Kensei: Sacred Fist

DI CHRISTIAN PETTINI

- A favore**
- Immediato e facile da padroneggiare
 - Bello da giocare
 - Ottima risoluzione grafica
 - Mosse scenografiche ed efficaci

- Contro**
- Un po' troppo semplice
 - Mancano le sequenze filmate
 - Lento nel confronto con **Tekken 3**
 - Troppo poco originale

Planet Voto

91

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 6

Tekken 3 è sicuramente il miglior picchiaduro disponibile per il gioiello grigio della Sony. Dopo la sua uscita, molte case hanno rinunciato a sviluppare un picchiaduro, nella consapevolezza che sarebbe uscito perdente dal confronto. Controcorrente, Konami ha lavorato duramente per produrre un titolo in grado di confrontarsi con il capolavoro Namco, e Kensei è il risultato dei suoi sforzi.



gni uscita **Konami** è sempre attesa dai giocatori più esperti, che conoscono bene le capacità dei programmatori giapponesi. Ogni titolo di questa

storica casa ha qualcosa che lo fa emergere dalla massa di titoli disponibili: la grafica, la giocabilità, la struttura di gioco o l'originalità, oppure tutte queste cose insieme che, per esempio, hanno portato a **Metal Gear Solid**, il capolavoro che tutti conosciamo. Ultimamente, sembra che la Konami abbia deciso di immettere sul mercato il miglior titolo per ogni genere disponibile; ecco allora **ISS Pro '98** per i titoli di calcio, **Metal Gear Solid** per gli

arcade adventure, **Silent Hill** per gli horror game. Con **Kensei - Sacred Fist** i programmatori di Konami cercano di strappare a **Tekken 3** la palma di miglior picchiaduro per PlayStation. Diciamo subito che non riescono nell'impresa, d'altronde proibitiva; tuttavia, questo nuovo nato è un titolo eccezionale e merita la nostra attenzione.

Il confronto grafico tra una schermata di Kensei (sopra) e una di Tekken 3 (sotto) non lascia molti dubbi: dalle ombre agli effetti speciali, dai colori agli scenari il picchiaduro della Namco vince a mani basse.

I BUONI E I CATTIVI

Si inizia con nove, ma si termina con venti, ben venti personaggi. Ovviamente, tra tanti personaggi ci sono gli

L'EXTRA MODE

Dopo aver ottenuto tutti i personaggi comparirà una modalità di gioco inedita, chiamata **'running bug'**. Come si può intuire dal nome, si tratta di una sezione di corse la cui particolarità risiede nel fatto che controllerete uno dei personaggi del gioco che, invece di picchiare, correrà. Ci sono otto piste, la cui grafica è a dir poco elementare: non c'è nulla, oltre al tracciato. Ogni personaggio ha diversi valori che li differenzia dagli altri e che riguardano l'accelerazione, la velocità massima, la tenuta in curva e altri. Si corre da soli, e l'unica sfida è contro il tempo; con X controlliamo l'accelerazione e con Quadrato comandiamo una robusta frenata, mentre controlliamo la direzione con la croce direzionale. Purtroppo non è previsto l'uso delle leve analogiche del dual shock, e questa mancanza deprime una modalità già di per sé non esaltante che prendiamo come bonus, ma nulla più. Ci sono diversi tracciati tra cui scegliere, ma differiscono solo per il numero e il tipo di curve, dal momento che non vi è alcun particolare grafico a bordo pista.



▲ Nonostante sia grande e grosso, e assomigli a Steven Seagal, anche a Douglas può capitare di esser battuto da un avversario più veloce di lui. E Allen è quel che si dice un bel personaggio.

HEINZ When Facing Right	DOUGLAS When Facing Right
One Two Shot ○○	Great Combo ○○○
Back Shot Combo ○○○○	Super Great Combo ○○○○○
Rush Uppercut →○○○	Muscle Combo ○○→○○
Rush Grand →○○○	Pretty Attack ←○○○
Painful Low Attack ↘○○○	Lovely Attack ←○○○
PUSH START TO EXIT	

▲ Utilissimo il classico menu con indicati i comandi per le mosse tradizionali. Sembra una stupidata, ma a volte fa la differenza tra vincere e perdere.

stereotipi che in un picchiaduro 'affollato' non possono mancare. Durante la selezione del personaggio, con **X** o **Cerchio** selezioniamo un abito, con **Quadrato** o **Triangolo** selezioniamo un altro completo. I personaggi sono dotati di uno stile grafico proprio per quanto riguarda le dimensioni e l'abbigliamento; inoltre, si distinguono per le qualità di velocità e di potenza. Però gli stili di lotta non sono ben definiti: infatti non ci sono il karateka, il judoka o l'aikidoka; tutti hanno pugni, calci e prese abbastanza 'ordinari' e si diversificano poco. I lottatori migliori sono proprio quelli sui quali è più marcato il lavoro di design, **Allen** e **Hyoma** su tutti. In verità, ben pochi combattenti di Kensei possono rivaleggiare con quelli di, diciamo un titolo a caso, Tekken 3: un po' perché da questo punto di vista il titolo **Namco** è inarrivabile; un po' perché comunque siamo alla terza puntata di Tekken, mentre i personaggi di Kensei li vediamo per la prima volta; un po' perché questo titolo Konami non fa molto per presentare i suoi lottatori. Mancano infatti gli elementi caratteristici che servono per introdurre i personaggi del gioco, come filmati o schede, ma in realtà tutto il gioco è improntato a una fredda essenzialità: basta guardare la povertà della schermata di caricamento per rendersene subito conto.

CHI COMANDA?

La croce direzionale comanda i movimenti nelle quattro direzioni: avanti, indietro, a destra e a sinistra, tutte non in senso assoluto ma relativamente all'avversario. L'importante funzione della parata è affidata quindi a un tasto, e questo potrebbe non piacere ai lottatori virtuali che si sono abituati a difendersi mediante l'indietreggiamento. Anche le prese vengono effettuate tramite la pressione di un tasto. I colpi sono molto facili sia da fare che da imparare, anche perché molte sequenze di tasti sono comuni a

LE SEMPLIFICAZIONI DEL SISTEMA DI CONTROLLO

Questi aspetti indicano inequivocabilmente che il gioco è poco tecnico e punta sull'immediatezza: il sistema delle prese è semplificato dal tasto che comanda questa mossa, che possiamo effettuare ai danni di un avversario che abbiamo steso anche se è a terra. Con su e giù, invece di saltare e abbassarci, ci spostiamo verso i fianchi del nostro avversario; questo significa che il gioco è in vero 3D ma anche che, essendo così facile effettuare passi laterali, questi verranno effettuati spesso: insomma, è posta molta enfasi sulla schivata. Quando subiamo una presa possiamo, puntellando il tasto che ci viene subito indicato, effettuare una counter, cioè trasformare l'attacco che stiamo subendo in un efficace contrattacco.



YUGO vs JIN

È immancabile spendere due parole nell'analisi del confronto fra questo Kensei e il parametro del genere, Tekken 3. Si tratta di un eufemismo

affermare che questo titolo si sia ispirato al capolavoro Namco: infatti, a partire dall'aspetto dei menu tutto sembra proprio una scopiazzatura di Tekken 3; se non vi interessa l'originalità, però, considerate che non è una copia scialba, ma un lavoro da amanuense, è fatto davvero molto bene. Se da una parte è vero che è complicato creare qualcosa di nuovo, dall'altra da questo punto di vista i programmatori Konami



Kensei (sopra) contro Tekken (sotto). A voi il giudizio finale.



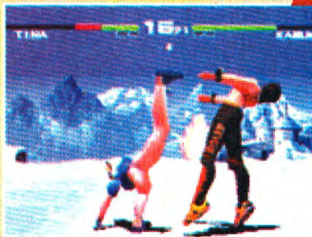
non hanno dato il massimo. Le somiglianze cominciano con lo stile di combattimento di alcuni

personaggi (**Saya**, per mosse, rapidità e combo assomiglia a **Xiao Yu**), proseguono con le mosse di altri (**David** ha le mosse da wrestler di **King**), e finiscono con il cattivone finale che assomiglia in tutto a **Heihachi** (colpi, forza e **Hakama**). Ma c'è dell'altro. Kensei presenta anche un paio di 'scopiazzature originali': se Tekken ha **Lei**, che di fatto è **Jackie Chan**, Kensei risponde con **Douglas**, che è **Steven Seagal**. Se Tekken ha un uomo che combatte con la maschera della tigre, Kensei risponde con un lottatore che adotta le sembianze di un pappagallo, e ha pure la cravatta!



I CONCORRENTI DI KENSEI

- DEAD OR ALIVE. Quasi in contemporanea con il terzo episodio di Tekken, uscì questo picchiaduro della Tecmo a cui non molti davano credito. Invece la grafica eccezionale, i personaggi molto dotati (e non ci riferiamo solo al "bouncing" del seno delle lottatrici...) e le tante e belle mosse fecero sorvolare sui pochi lottatori e su una conversione per il mercato occidentale non perfettissima. Il gioco è esteticamente bello, divertente e avvincente; una breccia nel duopolio Namco/Capcom.



- RIVAL SCHOOLS. Il primo picchiaduro della Capcom (che i beat'em up li sa fare) pensato e partorito poligonale è un gioco dotato di grande personalità. Molte modalità di gioco per soddisfare i desideri di violenza di scolari che si affrontano scambiandosi colpi molto coreografici. Sempre coerente e molto ben curata, l'ambientazione è sfruttata molto bene e tutto il gioco ha un deciso aspetto 'scolaresco'.



- SOUL BLADE. Nonostante abbia le armi e un numero non elevatissimo di mosse (tutte facili da eseguire), rimane uno dei migliori beat'em up di sempre. La splendida grafica regge il confronto con titoli più recenti; inoltre, al tempo, lo story mode introdusse qualcosa di veramente nuovo in termini di giocabilità. I personaggi sono pochi, ma tutti molto avvincenti. Un



campione: esattamente quello che ci aspetteremmo dalla Namco. Imperdibile la sequenza introduttiva.

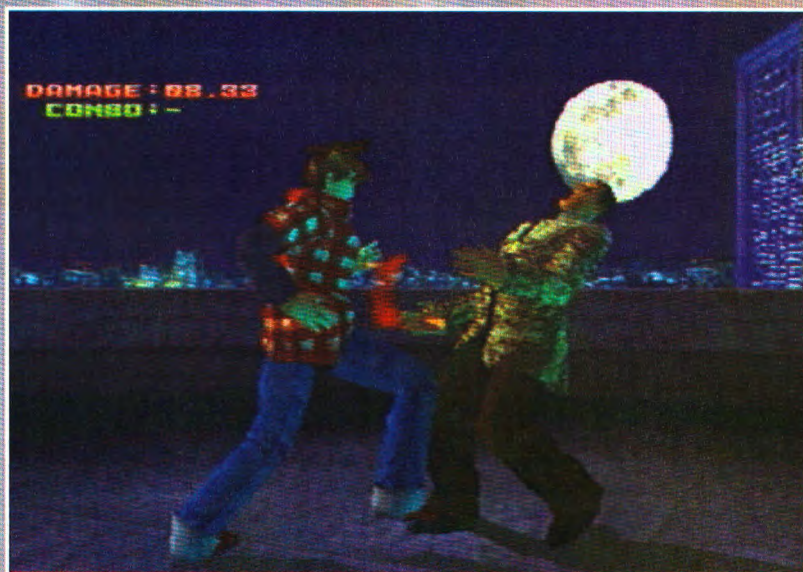
- STREET FIGHTER ALPHA 3. Attualmente esiste solo la versione giapponese, e inoltre è un picchiaduro in bitmap, quindi dotato di tutte le caratteristiche di un titolo 2D che lo rendono difficilmente paragonabile a un titolo poligonale. Ma è un bellissimo gioco, divertente, molto longevo (grazie al gran numero di personaggi) e graficamente dettagliatissimo.



- STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA. Tutta la velocità che conosciamo da anni unita a una veste grafica notevole per quanto riguarda la definizione dei personaggi. Ryu, Ken e gli altri 'amici' poligonali, nonostante l'aspetto 3D, continuano a picchiarsi su un unico piano, ma il gioco è dotato di una incredibile personalità. Molti combattenti (alcuni provenienti da altri titoli Capcom) e molte mosse speciali per gli amanti delle 'mezzelune' e dei sonic boom!



- TEKKEN 3. IL beat'em up. Non il più immediato, ma sicuramente il miglior picchiaduro per quanto riguarda la profondità e il divertimento complessivo che è in grado di regalare. Tanti personaggi, tutti con il loro affascinante background, tantissime mosse e infinite possibilità di gioco. Insomma, avete capito o no che questo è il più bello?



▲ Nella modalità Pratica avrete la possibilità di scoprire tutte le mosse a vostra disposizione e di controllare in alto a sinistra la loro potenzialità.



▲ Chi l'ha detto che le donne dei picchiaduro non sanno farsi rispettare? La postura della nostra eroina è pressoché perfetta!

SE TI PRENDO TI SPACCO

Una delle note positive di Kensei è sicuramente rappresentato dalle 'mosse speciali' consentite con la presa al corpo. Infatti, ogni singolo personaggio ha a disposizione una discreta serie di 'tecniche' al corpo che permettono di fratturare ossa, prendere a pugni in faccia, esibirsi in mosse di judo, schiacciare la testa, rompere l'osso del collo e molto altro. Il tutto senza bisogno di digitare un numero impressionante di pulsanti uno dietro l'altro. C'è solo un inconveniente: se non siete rapidi a catturare il vostro avversario rischiate di prendervi sul 'faccione' una serie di colpi spesso letale!



più lottatori (anche se le mosse che effettueranno sono diverse). L'eseguire le nostre mosse tramite la duplice o triplice pressione di un tasto, ovvero pigiando un pulsante contemporaneamente a una delle otto direzioni della croce, ci riporta un po' indietro nel tempo. Quindi, anche i neofiti troveranno semplice effettuare belle combinazioni di calci e pugni; una scelta che ci sentiamo di approvare, perché così anche i meno esperti potranno giocare senza deprimersi. Ovviamente, questo sistema di controllo rappresenta un punto di forza quando affrontiamo le prime partite, perché ci mette subito in grado di divertirci; tuttavia, col passare del tempo non ci sarà più nulla da imparare e questo mina un po' la longevità, che infatti si basa su altri elementi, come le modalità di gioco e il numero dei combattenti. Il titolo prevede la piena compatibilità delle vibrazioni del dual shock, ma in realtà non vibra anche con i settaggi al massimo.

UN PREMIO AI GRAFICI DELLA KONAMI

Le texture non sono molto elaborate, perché in effetti la risoluzione, la fluidità e la velocità dovevano comportare un sacrificio. I tanti poligoni che compongono i lottatori sono arrotondati, gli arti sono molto 'morbidi' e questo va a vantaggio della qualità estetica dei combattenti, in

particolare di quella delle lottatrici femminili, che sono



I GIOCHI DA CUI KENSEI NON HA NULLA DA TEMERE

- BLOODY ROAR. La grande novità di questo titolo è costituita dalla possibilità di trasformare i lottatori in animali brutti e cattivi. L'originale idea è stata sfruttata male: i personaggi poligonali sono banalotti e le mosse sono poco fantasiose. Tutto il gioco, in realtà, è insipido. Il seguito, uscito di recente in Giappone e recensito su questo stesso numero, è molto migliore.



- IRON & BLOOD. Picchiaduro di ambientazione medievale; orchi, maghi e cavalieri dovrebbero garantire sangue e orrori, ma non riescono a interessare il giocatore. Graficamente il titolo è inguardabile, da giocare è pure peggio per colpa dell'aggiunta di armi e magie che creano solo confusione.



- MORTAL KOMBAT 4. L'ultimo capitolo della famosa saga di picchiaduro dell'Acclaim presenta finalmente una veste estetica moderna: i personaggi sono poligonali e l'arena di gioco consente uno scontro realmente tridimensionale. Il sangue scorre a fiumi, ma l'unico fascino del gioco è proprio costituito dall'appeal su cui può contare la blasonata serie, che sulla PlayStation si è sempre fatta notare per la scarsità delle sue release. La grafica è povera, il gioco è fin troppo veloce e il controllo è davvero precario.



- PRIMAL RAGE. Il più brutto up bidimensionale, oltre che un bruttissimo gioco in generale. Lucertoloni, orsi e velociraptor si affrontano scambiandosi colpi terribili, cattivissimi e violentissimi, ma non impressionano nessuno. La tecnica usata per animarli (stop-motion su modelli di plastica) non è efficace, e anche la resa

estetica è squallida. Non ha nessuna delle qualità che un picchiaduro 2D dovrebbe avere.

- STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI.

Sebbene abbia molte mosse e un'ambientazione sicuramente interessante, è un gioco davvero flaccido. La grafica è mediocre e la meccanica di gioco è banale. Ma soprattutto, il desiderio dei programmatori di inserire molte mosse, armi e cotillons ha fatto di questo gioco un insipido minestrone.



- TEKKEN. Al primo titolo della serie vogliamo tutti molto bene, ma il salto in avanti compiuto dai due episodi che lo hanno seguito lo rende ormai obsoleto. La risposta ai comandi è insoddisfacente e la grafica ormai appare datata. Un mito che il tempo, impietoso, ha sotterrato: oggi solo un pazzo, conoscendo la magnificenza del secondo e, ancor di più, del terzo episodio, giocherebbe con questo titolo.

- VS. I personaggi e l'ambientazione di questo gioco sono molto interessanti e ben

caratterizzati; si tratta di bande di ragazzi di strada: tipi giganteschi e muscolosi, ragazzine poco vestite e street dancers. Però la rappresentazione grafica è scarsa: i personaggi sono piccoli e blocchettosi e i fondali avrebbero dovuto sfruttare meglio l'azzeccata e originale ambientazione. L'azione di gioco non ha nulla di particolare, per un gioco che avrebbe potuto e dovuto avere più personalità. Il diretto concorrente, Rival Schools, lo disintegra.



- WAR GODS. Bella l'ambientazione, tratta dal mondo di Advanced Dungeons & Dragons. Inoltre di buono ha... uhm, basta;

il resto è scadente. La grafica è terribile, con una risoluzione scarsa e delle texture scarse. I combattenti sono composti da un numero di poligoni troppo basso, e questo neppure paga in termini di velocità. La giocabilità è persino peggiore della grafica: confuso, con alcune innovazioni (come le magie) che peggiorano la situazione e la caratterizzano in negativo. I personaggi sono affascinanti, grazie a una

licenza di prestigio che però è stata sfruttata come peggio non si potrebbe. Quasi sicuramente è il peggiore di tutti.



I NUOVI PERSONAGGI

Ognuno dei nove lottatori di base libera un altro combattente. Vediamo nel dettaglio chi libera chi:

YUGO - AKIRA
YULI - QINGTAO
DOUGLAS - CINDY
ALLEN - STEVE
ANN - ARTHUR
HEINZ - KORNELIA
HYOMA - SESSUE
DAVID - MARK
SAYA - GENIA

Inoltre, dopo aver ottenuto questi nuovi nove personaggi, terminare nuovamente la modalità 'normal' con uno di questi ci consentirà di ottenere il boss finale, **Kaiya**. Terminare il gioco con Kaiya ci consente poi di accedere a **Jelly**, l'uomo dalle sembianze di un uccello (niente battute a sfondo sessuale, per piacere...). Inoltre, se spostando il cursore su Jelly premete un altro tasto otterrete un nuovo personaggio, **Billy**: chi ha detto "Come succede in Tekken con Alex e Roger"? Bravo, hai vinto un mappamondo! Il parco dei personaggi è completato da **Zhou** (lui sì che ha l'aspetto del 'boss' nel vero senso della parola: basso, grassottello e vestito con abiti sgargianti), per controllare il quale dovete ottenere i primi diciotto personaggi e terminare il gioco con **Hyoma**. L'ultimo personaggio è **Kazane**, che viene liberato finendo il normal mode con **Zhou**.



questo ci dispiace che i programmatori giapponesi, in grado di sviluppare sequenze animate di alta qualità, non abbiano inserito dei filmati in questo loro lavoro.

AND THE WINNER IS...

L'Oscar dei picchiaduro rimane saldamente nelle mani, anzi nel pugno di **Tekken 3**. Tuttavia,

femminili per davvero. Le animazioni sono molto fluide, e i personaggi sono belli grossi. La telecamera offre spesso delle inquadrature spettacolari, riprendendo l'azione di tre quarti o dall'alto. Questo non complica la giocabilità ma aggiunge, rispetto alla solita ripresa laterale, un tocco di spettacolarità in più. Alcune ambientazioni sono molto valide, ma ce ne sono tre o quattro che sono un po' troppo scure. I fondali sono in 3D (come quelli di **Soul Blade**, per intenderci) ma non sembrano granché, tanto da farci preferire la 'tappetzeria' bidimensionale della serie **Tekken**. Decisamente brutti gli effetti speciali che sottolineano i colpi, con pochi e sbiaditi colori: chiamiamoli 'effetti normali'...

TIME WARNER, MGM, UNITED ARTISTS O... KONAMI?

Accennavamo a quello che è uno dei pochi difetti oggettivi di questo titolo: la quasi totale assenza di filmati. Le immagini dell'intro sono bellissime, ma purtroppo la sequenza introduttiva è molto breve. Inoltre, quando finiamo il gioco, non siamo gratificati da alcun filmato. In questa circostanza l'unica cosa che il gioco ci offre è l'elenco dei credits, che scorre mentre sullo sfondo i combattenti se le danno di santa ragione, e per giunta non cambiano né le mosse né l'ordine di questi ultimi. Verrebbe da pensare che i programmatori non siano in grado di 'girare' dei validi filmati, ma dopo aver visto quelli di **Silent Hill** non potremmo affermare niente di più sbagliato. Proprio per

se già avete il titolo Namco, dovreste prendere seriamente in considerazione l'acquisto di **Kensei-Sacred Fist**. Questo picchiaduro ha molte qualità; tra queste, sicuramente, la semplicità e l'immediatezza sono quelle che risaltano di più e, insieme all'ottimo aspetto grafico, serviranno a decretare il successo che questo Kensei merita.



▲ Dispiace dirlo, ma anche nei festeggiamenti post vittoria Kensei non è all'altezza di Tekken 3. Si poteva fare moooolto di più. ▼



FACE 2 FACE

TITOLO	GIOCABILITÀ	MOSSE (Facilità)	MOSSE (Spettacularità)	GRAFICA (Animazione)	GRAFICA (Dettaglio)	PERSONAGGI (Qualità)	PERSONAGGI (Numero)	OPZIONI
DEAD OR ALIVE	8	8	9	9	9	8	8	8
KENSEI	9	10	7	8	9	7	9	8
RIVAL SCHOOLS	9	9	9	8	8	8	8	9
SOUL BLADE	9	9	8	8	8	9	8	9
STREET FIGHTER ALPHA 3	9	9	7	9	8	9	10	9
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	9	9	9	9	8	9	9	8
TEKKEN 3	9	8	10	10	10	10	9	8

FACE 2 FACE

E' IN EDICOLA!

IK

**LA GUIDA PIÙ
COMPLETA AI
GIOCHI PER**

PC

**NEL NUMERO
DI MAGGIO:**

**SPECIALE
STAR WARS RACERs**

**Recensito il nuovo titolo
della Lucas Arts**



ALIENS VS PREDATOR

Il terrore viene dallo spazio



**ANTEPRIMA
DAIKATANA**

**Dietro le quinte dello
sparatutto più atteso**

RECENSITI ALIEN VS. PREDATOR • L'AMERZONE • CIVILIZATION 2 CALL TO POWER • REDLINE • ROLLERCOASTER TYCOON • FOOTBALL WORLD MANAGER • VIVA FOOTBALL • STREETWARS • ARMY MEN II •
LUFTWAFFE COMMAND • PRO PILOT • TOCA 2 • NASCAR REVOLUTION • V-RALLY • REDGUARD • OFFICIAL F1 RACING • COMMANDOS • LANDER • TANK RACER
ANTEPRIMA PRINCE OF PERSIA 2 • SHADOW MAN • HIDDEN 1 DANGEROUS • REQUIEM • SHADOW COMPANY • FLY! • STARFLEET COMMAND

Casa: Konami
Genere: Simulazione di danza

Numero Giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock (solo vibrazioni)
Disponibilità: Versione NTSC giapponese

Dance! Dance! Dance!

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

76

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 8

Sonoro 6

Longevità 7

Originalità 9



Dance! Dance! Dance! è il nuovo **rhythm game** di Konami; questo genere di giochi mette alla prova le capacità ritmiche del giocatore, che deve premere a tempo uno o più tasti del joypad. Il menu principale ci consente di accedere alla sezione di ballo, a un piccolo GdR e alla schermata delle opzioni.

FOOTLOSE

La meccanica del gioco è molto semplice: si tratta di premere i tasti a ritmo. Ogni canzone ha un ritmo differente e la velocità della danza si adegua alle note che sentiamo uscire dagli altoparlanti. Con ogni tasto eseguiamo un passo diverso; con la combinazione di un tasto e della croce

Nel pieno della tradizione giapponese, anche in un gioco di simulazione esiste una parte che ricorda da vicino i migliori giochi di ruolo. Si tratta solo dello sviluppo dello 'story-mode', ma è una segnalazione che non potevamo evitare.



Dopo il karaoke, dalla patria del Sol Levante arriva un gioco tutto ritmo per imparare a ballare! Sarà il tormentone della prossima estate?

direzionale il ballerino farà un passo più elaborato. Il giocatore dovrà comandare una mossa dietro l'altra seguendo il tempo dettato dalla canzone, cercando di variare il più possibile la sua performance.

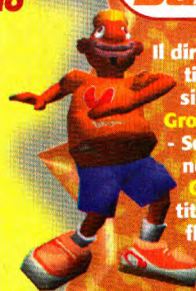
BORN TO BE ALIVE

La cosa più divertente del gioco è la possibilità di ballare le nostre canzoni preferite: mettendo il gioco in pausa possiamo togliere il disco e sostituirlo con un CD audio di nostra scelta! Questo significa che possiamo ballare con la disco music degli anni Settanta (**Donna Summer, Village People** e altri miti), così come con il jungle o con i ritmi latino-americani. La velocità delle mosse del giocatore si adegua al ritmo della canzone che avrete scelto di ballare, sia che si tratti di **Bach** sia che si tratti dei **Prodigy**!

SALSA, MERENGUE E CHA CHA CHA

Ognuno dei ballerini proposti dal gioco si diversifica per uno stile di ballo. Questo va a vantaggio della varietà, e inoltre favorisce l'immedesimazione nel personaggio, visto che ogni giocatore può scegliere lo stile che più gli si addice. Va però onestamente detto che non tutti gli stili proposti sono avvincenti (per esempio, la danza cosacca è triste) e si

Tony Manero vs Danny Zuko



Il diretto concorrente del titolo Konami è sicuramente **Bust-a-Groove** della Enyx.

- Sotto l'aspetto estetico non c'è storia: **Bust-a-Groove** dà la birra al titolo recensito sia per la fluidità che per la definizione dei ballerini e dei fondali.

- Le musiche sono più belle nel titolo Enyx, ma la possibilità offerta da **Dance! Dance! Dance!** di ballare non solo con le canzoni del gioco ma anche con i nostri CD, conferisce una varietà audio di fatto infinita.

- I personaggi si equivalgono quanto a simpatia, ma nel gioco Konami la caratterizzazione è più marcata: infatti ogni dancer ha un suo stile di ballo.

- Il **gameplay** è praticamente identico: si tratta di pigiare i tasti a ritmo. Tuttavia, in **Bust-a-Groove** si può scegliere al massimo tra due sequenze di tasti, mentre in **Dance! Dance! Dance!**, tranne quando ci vengono dettate le mosse, possiamo eseguire le mosse preferite senza alcuna limitazione.



LA SCELTA DEL PERSONAGGIO

In **Dance! Dance! Dance!** c'è, ovviamente, la possibilità di scegliere il personaggio e relativo genere di ballo, oltre che l'arena di gioco. Con

quest'ultima opzione decidiamo anche la canzone che balleremo.



ANDRE
FLAMENCO



COCO
SAMBA



BRIAN
BREAK



GEORGE
ROCKABILLY



MICHAEL
COSSACK



JENNIFER
TAP



HITOMI
HIPHOP



LYNX
JAZZ



◀ Se nel corso del ballo vi fate prendere la mano dal... pad, nessuno vi potrà evitare una bella e sonora caduta. E il punteggio finale risentirà parecchio della vostra poca delicatezza.

dei ballerini sono legati al resto del corpo in modo non ineccepibile. I fondali sono anche peggiori, costituiti da pochi poligoni e da texture davvero scarse. L'audio non è eccezionale, cosa abbastanza grave per un gioco di questo tipo, ma il difetto non

sente la mancanza di qualcosa di veramente attuale, tipo house o techno. Inoltre, vedere un ballerino di jazz che esegue le sue mosse sulle note di un ritmo brasiliano è una forzatura abbastanza fastidiosa.

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Insieme alla modalità di ballo è presente uno **story mode**, che di fatto è un gioco a sé. Si tratta di un gioco di ruolo, in realtà abbastanza semplificato, che vede una ragazza appassionata di ballo che cerca di farsi strada nel mondo della danza. Parlando con i personaggi che incontriamo e usando gli oggetti progrediamo nell'appassionante quest. Il look è spassoso, tutto è in perfetto stile manga, ma purtroppo il testo integralmente in giapponese non permette di godere delle sfumature della vicenda.

COCORICÒ

L'aspetto del gioco non colpisce per qualità. La grafica è abbastanza pixellosa e le differenti animazioni sono unite in modo non sempre fluido; in più, i poligoni che costituiscono gli arti

si avverte considerando che possiamo sostituire le musiche del gioco con le nostre.

L'AFTER HOUR

Concludendo, siamo sicuramente di fronte a un gioco originale e divertente. Certo non piacerà a tutti, sicuramente non a quelli che non hanno ritmo e che si troveranno spesso col sedere per terra. Serve un po' di pratica per capire cosa sia necessario fare, e comunque bisogna tener presente che il gioco non perdona nemmeno il minimo errore. Ovviamente, parte della qualità complessiva del gioco dipende dalla vostra collezione di CD: se avete **"I will survive"** di Gloria Gaynor potete alzare il voto globale di almeno 5 punti...



▲ Ecco la pagella: datevi da fare per evitare di essere bocciati dagli inflessibili giudici.

A tutto... dancing mode

Il cuore del gioco è costituito dalla sezione dedicata al ballo, che presenta quattro differenti opzioni: un free mode, un trace mode, una sezione di pratica e la classica modalità challenge.



- Il **free mode** vede lo scontro di due ballerini che si affrontano in una semplice sfida a colpi di ballo.

- Il **trace mode** è simile alla modalità precedente, ma qui vengono indicati i passi da eseguire; è un ottimo modo per imparare a ballare.

- Il **practice mode** offre la possibilità di imparare le mosse del gioco: qui vengono mostrate tutte e, sperimentando i diversi passi, approfondiamo la conoscenza dei vari personaggi. Inoltre, la vibrazione ritmica del **dual shock** è fondamentale per imparare il giusto tempo di pressione.

- La **sfilata**, come è intuibile, mette il giocatore a confronto con gli altri ballerini in un susseguirsi di "incontri" di difficoltà crescente. Tranne che nel practice mode, al termine della sfida una schermata indicherà i risultati della nostra performance: la tabella mette a confronto cinque parametri relativi alla danza appena eseguita: rispetto del ritmo, varietà di ballo, grazia nei movimenti, qualità e lunghezza delle combo ed errori commessi.



A favore:

- Originale e divertente
- Diversi stili di ballo
- Potete usare i vostri CD per ballare

Contro:

- Non molto immediato, né facile
- Personaggi e mosse non sempre irresistibili
- Fondali poveri

Casa: **Virgin/Hudson Soft**
Genere: **Picchiaduro**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni)**
Disponibilità: **Versione NTSC giapponese**

Bloody Roar 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

85

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9
Gameplay 7
Sonoro 6
Longevità 7
Originalità 7

S

in dalla prima uscita, **Bloody Roar** portò un'innovazione che lo fece distinguere nell'ampio panorama dei picchiapicchia.

Ogni personaggio poteva trasformarsi in un animale più o meno feroce e combattere con maggior efficacia. Purtroppo questo non bastò a farne un gioco di qualità, anche perché il resto del titolo era ampiamente insoddisfacente, a partire dalla grafica.



NON C'È UNO SENZA DUE

In questo secondo episodio sono stati corretti molti degli errori commessi nella puntata precedente. La scelta di **Hudson** è stata di ricominciare da zero e riprogrammare

Un non originalissimo 'picchia-game', supportato comunque da tantissime opzioni e dalla possibilità di trasformare i combattenti: chi vincerà tra un coleottero e una tigre?

interamente il gioco, per adeguarlo agli standard attuali. Ora il prodotto è pronto per confrontarsi con l'agguerrita concorrenza (costituita dagli ottimi **Dead or Alive**, **Street Fighter Ex + Alpha** e dal recente **Kensei**, e ovviamente capeggiata da **Tekken 3**), almeno sotto alcuni aspetti. Ma procediamo con calma e analizziamo separatamente le caratteristiche del gioco.

IL GIURAMENTO DEGLI ORAZI

La grafica del gioco è fenomenale: grazie al fatto che i protagonisti non sono soldati romani, ci accorgiamo che si tratta di un semplice videogame e non di un quadro di un pittore neoclassico. Il livello di dettaglio dei lottatori (costituiti da un gran numero di poligoni) è altissimo, e anche nelle inquadrature ravvicinate non si hanno fastidiosi effetti di sgranatura delle texture o perdite di poligoni. Le animazioni, in ogni circostanza, sono molto fluide e i movimenti si mantengono sempre veloci. Purtroppo gli scontri non sono molto 'fisici', come quelli di **Tekken**. Non succede, come nel capolavoro Namco, di avere l'impressione di sentire l'intensità dei colpi sferrati: i lottatori si scambiano pugni e calci ma non sembra che si facciano molto male, nonostante ogni crocchia sia accompagnata da effetti speciali.

NINE BEAT

Inizialmente possiamo selezionare solo nove lottatori. Il numero non è altissimo ma, come succede sempre in questi casi, ne vinceremo degli altri affrontando la modalità **arcade**. Tutti i personaggi, come sappiamo, possono trasformarsi in animali feroci (e questo comporta alcune differenze a livello di mosse

Tutte le opzioni disponibili

Una delle caratteristiche più apprezzabili del gioco è la ricchezza di opzioni. Riportiamo le più insolite. Possiamo accedere ai seguenti menu:

1) CUSTOM

- I vampiri, purché maggiorenni, possono attivare i **blood effects** e non perdersi neppure uno degli schizzi di sangue che, numerosi, imbratteranno le arene di gioco.
- **Model**: grazie a questa modalità potremo modificare l'aspetto dei personaggi. Come in **Tekken 2**, possiamo ingrandire le teste dei lottatori, possiamo giocare (come in **Virtua Fighter Kids**) con la versione "infantile" dei vari combattenti; inoltre, possiamo scegliere di ingrandire le loro braccia.

2) OPTIONS

- Ci sono ovviamente le consuete opzioni relative alla gestione della **memory card**, al settaggio dei tasti del controller al volume degli effetti sonori e della musica.
- Ampia è la scala di ampiezza per selezionare il livello di difficoltà più adeguato alle nostre esigenze: ci sono **8 livelli** tra cui scegliere quello che preferiamo.
- Possiamo avere **time limit** e **match point** (fino a 4 su 7).
- **Dulcis in fundo**, il gioco offre l'insolita possibilità di vedere diverse immagini e alcuni filmati inerenti il gioco; sia le foto che i filmati sono di eccellente qualità.

3) WATCH

- Possiamo selezionare la modalità **watch**, che ci consente di assistere da spettatori allo scontro tra due combattenti di nostra scelta, entrambi controllati dal computer.

4) Durante il gioco, mettendo in pausa, possiamo controllare questi aspetti (scorriamo nel menu con la pressione di **Select):**

- **risoluzione**: possiamo aumentare la già alta risoluzione selezionando il numero di pixel sugli assi orizzontale e verticale, fino all'altissima visualizzazione di **648x480**; a memoria di recensore, nessun gioco ha mai raggiunto un così elevato

▲ La trasformazione dei personaggi ne mette in risalto la 'cattiveria', e le mazzaroccate sono ancora più dure.





▲ Sconfitto il nemico, vi godrete un'animazione di vittoria. È una delle cose meno curate del gioco.



▲ Nel gioco c'è anche uno story mode, in cui i combattimenti trovano una giustificazione nel procedere della trama.

performabili); c'è una seconda barra che indica quando è possibile effettuare la trasformazione, e la stessa barra indica quanto ancora dobbiamo picchiare l'avversario perché torni umano. La giocabilità si basa sulla pressione di quattro tasti base: uno per il pugno, uno per il calcio, uno per la parata e uno per la trasformazione. È possibile modificare a piacimento le funzioni di ogni pulsante, così come possiamo assegnare altri comandi oltre a quelli base, per poter eseguire mosse complesse mediante la pressione di un solo tasto.



IL CONIGLIO CONTRO L'INSETTO: UNA LOTTA IMPARI...

Il gioco è abbastanza semplice e immediato da padroneggiare, grazie all'uso di pochi tasti, peraltro settabili a piacere. Le mosse a disposizione, tra combo e colpi speciali, sono molte e quindi il gioco, oltre che immediato, risulta anche abbastanza profondo. Il gioco in doppio è particolarmente avvincente, perché il timing nelle trasformazioni aggiunge un elemento di sfida in più. Il principale difetto di questo titolo risiede nel fatto che, oltre alla grafica spaziale, non si distingue se non per le coreografiche ma abbastanza inutili trasformazioni. In realtà, considerando anche il prezzo dei giochi di importazione, è meglio portarsi a casa Tekken 3 o, se avete voglia di novità, puntare dritti su Kensei, di cui trovate la recensione completa su questo stesso numero.



▲ La grafica è splendida, e potete velocizzarla riducendo il dettaglio.



A favore:

- Grafica molto dettagliata
- Le trasformazioni portano qualcosa di nuovo e originale
- Un oceano sterminato di opzioni

Contro:

- Non particolarmente divertente
- Personaggi e mosse solo "sufficienti"

CLASSIC

Crash Bandicoot 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Secondo le intenzioni della Sony, Crash Bandicoot sarebbe dovuto diventare il simbolo della PlayStation. In realtà questo ruolo lo ricopre un'avventuriera maggiorata; ma anche il piccolo dingo, quanto a fascino, non invidia niente a nessuno.

Fattore
convenienza

90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sonoro 9

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- Grafica spettacolare, coloratissima e molto definita
- Grande giocabilità, derivante da un sistema di controllo ineccepibile
- Tutto, dai protagonisti ai nemici, è molto simpatico

Contro:

- Longevità ridotta
- Pochi bonus e power-up rispetto a Crash Bandicoot 3



Ogni console ha un suo testimonial; le piattaforme Nintendo hanno Super Mario, il Mega Drive ha Sonic, il Saturn ha... cioè... vabbè, non è stata una gran console, quindi il discorso non si può ampliare. Seguendo l'esempio di Nintendo e Sega, la Sony ha deciso di sviluppare un gioco il cui protagonista sarebbe stato il testimonial della console e si è

rivolta al semi-sconosciuto gruppo dei Naughty Dog. I designer hanno pensato che, dopo idraulici e porcospini, uno strano marsupiale con le scarpe da ginnastica sarebbe stato il protagonista perfetto per un



▲ Dobbiamo correre per scappare dal masso, ma le telepole costituiscono un pericolo forse maggiore.

videogioco, e così è nato Crash Bandicoot

IL PLATFORM IN VERO 3D FALSO

La struttura di questo gioco ricalca quella del primo capitolo; per chi non lo conoscesse, si tratta di un incrocio tra un platform bidimensionale (in cui il protagonista può andare solo avanti o indietro) e uno in vero 3D, in cui c'è libertà totale di esplorazione della zona circostante. Possiamo muovere il nostro personaggio nelle quattro direzioni, ma il percorso è obbligato; sostanzialmente è come se fosse un gioco di

guida con una macchina che salta e in cui non ci sono limiti di tempo o avversari da superare. In realtà il gameplay è vario, dal momento che ci sono sezioni a scorrimento laterale (che avvicinano Crash ai vecchi platform

bidimensionali alla Super Mario World), sezioni in cui il movimento è verso il basso e livelli da giocare cavalcando un piccolo e simpaticissimo orso polare. Inoltre, la varietà delle ambientazioni comporta qualche cambiamento nella giocabilità: c'è più enfasi sulle fasi di salto nei quadri con le pedane sospese sull'acqua, e i livelli innevati presentano qualche difficoltà nel controllo.

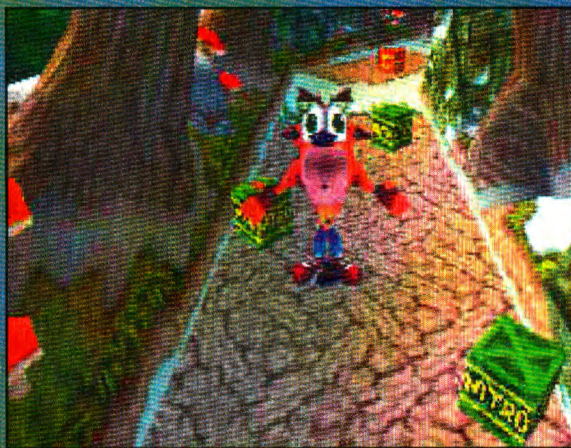
DOPO SOLDI E DIAMANTI, LE MELE

Trattandosi di un platform, sono presenti tutti gli elementi tipici di questo genere di giochi. I nemici ostacolano il cammino dell'intrepido Crash con ogni mezzo e in ogni modo. Per proseguire abbiamo un salto e una rotazione su noi stessi, poteri grazie ai quali possiamo superare ogni difficoltà. Lungo il cammino, alcune casse ci possono regalare una vita oppure una o più mele; come Mario vince una vita raccogliendo cento monete (voci di corridoio riferiscono che le monete sono dollari), così Crash guadagna una vita raccogliendo cento mele. Un altro elemento classico è la conquista dell'invincibilità, di cui ci possiamo avvantaggiare dopo aver rac-



▲ Da qui entriamo nei vari livelli; un teletrasporto ci porta nello stage e iniziano le peripezie.





▲ *Che faccia! Certo non è bello e probabilmente non sarà laureato, ma è davvero simpatico!*

colto le maschere che conferiranno appunto questo potere; inoltre, se raccogliamo una maschera sola, lo scontro con i nemici non ci sarà fatale ma semplicemente comporterà la perdita del 'mezzo bonus'.

CORRI, SALTA A DESTRA, PRENDI IL BONUS...

Il controllo che si ha sul personaggio è totale. Crash risponde ai movimenti impartiti con una precisione millimetrica davvero emozionante. I giocatori che si difendono con le solite, squallide scuse tipo: "lo gli ho detto di andare a destra, è quel BEEEEEP! che non c'è andato" si troveranno a disagio, visto che il personaggio si dirige sempre esattamente dove vogliamo che vada. Questo significa che anche i giocatori alle prime armi potranno controllare senza troppi problemi le azioni del marsupiale. Inoltre, l'implementazione degli stick del dual shock garantisce movimenti precisi al millimetro: ma chi possiede il pad digitale non si deve preoccupare, perché il controllo è totale in ogni caso. Saltare sulle varie piattaforme è davvero semplice, e questo permette a ogni player di godere senza troppi patemi o difficoltà



▲ *La trottolata è una delle mosse che si usano più spesso: è molto aggressiva e va bene sia per rompere le casse che per eliminare i nemici.*

del gioco in questione, che peraltro viene incontro al giocatore regalando senza difficoltà bonus e vite extra nei momenti di difficoltà.

15 LIVELLI PER 78 MONDI AL QUADRATO UGUALE 375.418 QUADRI

CRASH BANDICOOT VS CHARLIE CHAPLIN

L'atmosfera che si respira durante tutto il gioco è incredibilmente divertente. In primis, le espressioni beote di Crash tradiscono il carattere scanzonato di tutta la realizzazione. Il gioco non è affatto serio, e anzi sembra impossibile che questa sia la stessa console su cui girano *Resident Evil* e *Syphon Filter*. I nemici possono sì fermare il nostro Crash, schiacciandolo come una sottiletta, digerendolo, cuocendolo a puntino; ma sembra che non lo facciano mai con cattiveria. Non che si 'muoia' volentieri, ma la perdita di una vita è quasi sempre accompagnata da una scenetta spassosa. Per non parlare dell'orsetto polare con il quale percorriamo alcuni livelli: è tenerissimo. Similmente, nel livello glaciale in cui Crash è inseguito da un orso polare, quest'ultimo è talmente carino che non spaventerebbe nessuno e noi scappiamo solo per gentilezza. La caratterizzazione di ogni aspetto del gioco è curata fin nei minimi particolari. Sembra che i programmatori abbiano insistito su questi aspetti secondari più che sul gioco vero e proprio. In realtà, dal momento che la meccanica del gioco si è rivelata vincente, non ci sentiamo di criticare la scelta di non rivoluzionare il gameplay e di puntare sulle ambientazioni e i personaggi.

Le avventure di **Crash** si snodano lungo cinque livelli ambientati nella giungla, nell'antartide, nelle fogne, nelle caverne e nello spazio. Anche le ambientazioni sono a tema, così come le difficoltà. Ogni livello contiene cinque stage e in ognuno di questi dovremo conquistare un cristallo. Per accedere ai livelli successivi dovremo affrontare, classicamente, un boss finale. Quello che è invece abbastanza singolare è che il gioco non termina con il completamento di tutti i livelli; questa è solo una tappa, dal momento che la fine vera e propria si ha completando i livelli al 100%, prendendo tutti i bonus e rompendo tutte le casse. Fatto ciò, avremo diritto a due livelli bonus e alla fine



▲ *Che tipi assurdi! Sembrano usciti da un cartone animato di Paperino!!*

'vera'. Ora, completare i primi livelli è semplice, forse troppo. Al contrario, finirli tutti con tutti i segreti è molto molto duro. I giocatori meno tenaci si fermeranno dopo aver terminato il gioco, diciamo così, 'superficialmente'; i veri duri, invece, si cimenteranno fino in fondo per tirar fuori i due livelli segreti: allora qualche piccola parolaccia magari scapperà, perché vi è sfuggita una cassa su 130 e perciò dovete ricominciare da capo lo stage.

UNA GRAFICA DA CARTOON

Il gioco è tecnicamente superlativo: la grafica è assolutamente strabiliante e il dettaglio delle texture è elevatissimo. Non vedrete un blocco nemmeno se lo pagate con le monete di Mario (anche perché **Crash** non è venale come l'idraulico), e i poligoni sono al loro posto, semprissimi. Il motore grafico non perde un colpo, l'orizzonte è sempre perfettamente visibile e **Crash** non sa cosa sia il fogging, 'diplomatico' escamotage che spesso cela i limiti dei programmatori o delle macchine (il riferimento NON è a **Mario 64**...). L'audio è curatissimo, in perfetta rispondenza con le ambientazioni e con il carattere di tutto il gioco. Sia gli effetti sonori sia le musiche accompagnano ma non invadono, e sono un ennesimo elemento che spinge a consigliare l'acquisto di questo titolo che, a questo prezzo, è l'affare del mese.

SCONTRO FRATRICIDA: I TRE EPISODI DI CRASH

Il primo titolo della serie aveva alcuni difetti oggettivi: il sistema di salvataggio era ostico, visto che vi costringeva a raccogliere dei bonus per poter salvare. Il secondo capitolo migliora questo aspetto: è possibile salvare nella stanza di selezione dello stage. Inoltre, nell'ambito di ogni livello, i quadri possono essere affrontati nella sequenza preferita. Sono state introdotte nuove possibilità, come un salto 'di pancia' per rompere le casse più robuste e la possibilità di aggrapparsi al soffitto, che in alcuni stages è indispensabile. Il terzo capitolo mantiene la nota meccanica ma migliora la già straordinaria grafica 'allargando' la visuale e dando ai livelli una sensazione di maggior respiro. Ci sono ben sei stage bonus che si conquistano completando i livelli entro un tempo stabilito. Dopo aver terminato il gioco si conquista un bazooka che spara mele, con il quale possiamo affrontare tutti i livelli già visti e superare con più agio le difficoltà. Infine, possiamo controllare anche altri personaggi e ci sono sezioni (scarsine, in realtà) di vera e propria guida.

► *Grazie al simpatico orsacchiotto attraversiamo i livelli innevati alla velocità della luce. Alla fine, ringraziate l'animatello con una robusta dose di coccole.*



▲ *Scappando da una palla di neve in perfetto stile Indiana Jones, abbiamo pestato una mina. Tutte a noi!*



Prendete in mano

DUAL FORCE HAND HELD RACING WHEEL



Alzi la mano chi non è incuriosito da questo aggeggio. Quando l'ho visto la prima volta ho avuto uno scompenso: pensavo si trattasse di un antico manufatto cerimoniale lituano. Poi, ho visto gli spazi per l'impugnatura e mi sono detto: no, è un tirapugni molto scomodo. La presenza di una ruota mi ha fatto poi pensare ai nuovi joypad a forma di canna da pesca, ma anche lì mi sbagliavo. Quando poi ho visto la foto di Mario Andretti ho capito subito che si trattava di una pistola! Invece è un volante. Sembrate scossi... E lo sarete, visto che questo attrezzo di tortura medievale possiede anche il feedback! Scherzi a parte, il **DFHHRW** (acronimo impossibile da pronunciare) è l'ultimo nato in casa **Mad Catz**: si tratta di un joypad dell'ultima generazione che incorpora tutte le funzioni di un normale joypad analogico e digitale dotato di un volante. Vi chiederete dov'è. Si tratta di quella ruota gommata sulla destra dell'impugnatura (anche se è tutta un'impugnatura 'sto coso...); ruotandolo in avanti e indietro otterrete l'effetto di far girare le ruote della macchina di un qualsiasi gioco che supporta questa funzione. Ma andiamo con ordine.

UN 'QUASI' VOLANTE TUTTO DA SCOPRIRE

Questo, stento a chiamarlo così perché non sembra proprio, 'volante' si compone di un unico corpo fatto a forma di impugnatura ergonomica; la base è piatta per poterlo appoggiare senza danneggiare nessuno dei componenti. Impugnandolo, sembra di avere in mano il calcio di una pistola: il grilletto si muove

però tirandolo ma anche spingendolo. Di default queste funzioni servono ad accelerare e frenare, rispettivamente. All'altezza del pollice, dove questo va a posizionarsi in maniera naturale, c'è un doppio pulsante che assomiglia a un interruttore. In cima all'impugnatura trovano posto i pulsanti **start**, **select**, **program** (per programmare i tasti), **mode** (che imposta la modalità) e un altro pulsante generico che, di default, è la **X**. C'è anche un **D-pad**, una leva a otto direzioni che dovrebbe sostituire il pad direzionale. Dall'altra parte dell'impugnatura trovano posto il già citato volante e i quattro pulsanti **L** ed **R**. L'ultimo tasto, nascosto alla vista di tutti (tant'è che mi sono accorto in seguito della sua esistenza), è il quarto, solitamente adibito alla funzione di triangolo. Le assegnazioni possono essere rimappate in modo da scegliere la funzione di ogni tasto; è uso comune, nella costruzione dei device di ultima concezione, inserire una modalità di programmazione. Un led luminoso vi aiuterà in questo procedimento.

ATTENTI ALLE 'MANONE'

L'aspetto del controller è solido, robusto; non è neanche così ingombrante come lo sono i normali volanti. Sempre pieni di fili, pedali... Qui è tutto concentrato in una manopola: l'eccessiva razionalizzazione dello spazio ha però avvicinato troppo i tasti in alcune zone, rendendone problematico l'uso a chi ha le 'manone', come me. Inoltre, i mancini faranno fatica a impugnare questo controller, visto che non è ambidestro. A differenza degli stick analogici del **Dual Shock**, la ruota che funge da



TRE IN UNO

Il controller Mad Catz è provvisto di tre modalità di funzionamento: volante analogico, Dual Force e digital.

ANALOG STEERING WHEEL MODE

È la funzione per cui il controller è stato progettato: il volante. Impugnando con la sinistra la manopola, stringerete con la destra la ruota e la girerete per far girare il mezzo che guidate.

DUAL FORCE MODE

Ci sono due motorini all'interno del controller: come nel Dual Shock, questi vibreranno a seconda di quello che succede sullo schermo. Anche se questa funzione è implementata nella modalità analog steering wheel, non tutti i giochi consentono di usare la ruota analogica. Alcuni giochi, per trasmettere la vibrazione, vogliono il joypad in questa modalità.

DIGITAL MODE

Serve per usare il controller con i giochi che non supportano nessuna delle modalità di cui sopra. Emula perfettamente le funzioni di un pad digitale.

volante su questo pad ha un ampio movimento che può più verosimilmente somigliare all'escursione di un volante. E' più vicino a un **NegCon** che altro; ultimamente, ci deve essere in commercio un aggeggio simile della Namco, il **JogCon**, un pad con una grossa ruota al centro. La differenza è che la ruota, qui, è verticale: dovrete orientare il controller orizzontalmente, almeno le prime volte, per capirci qualcosa. Non è un difetto del prodotto, è questione d'abitudine...

CALIBRARE SIGNIFICA OTTIMIZZARE

La maggior parte dei volanti può essere calibrata nei giochi che hanno questa funzione; il **Mad Catz** non fa differenza.

no la situazione

Entrati nella sezione di calibrazione, ruotate il "volante" per stabilire la quantità di sterzo da assegnare con una data rotazione e l'ampiezza della zona morta. È questo il nome per i gradi di rotazione a effetto nullo prima dell'inizio della sterzata vera e propria. La lunga rotazione che si può imprimere alla ruota garantisce una grande precisione, dove gli unici discriminanti sono la mano del pilota e il gioco stesso. Come ricorderete, infatti, alcuni volanti hanno diversi effetti su diversi giochi; basti pensare al 'disastroso' test del mese scorso con il volante **Race 32/64** e **Rally Cross 2!** Calibrare alzando al massimo il range di rotazione della manopola (ovvero, la rotazione completa corrisponde a una curva completa), causerà una minore sensibilità. Assegnare poca quantità di sterzo per una curva significa invece rendere la ruota più sensibile. Un consiglio: prendete come punto di riferimento un'escursione massima di 90°; giocate e fate gli aggiustamenti necessari al vostro stile di guida.

DA CHE PARTE SI GIRA?

La sensazione, una volta in pista, è quella di non riuscire a capire da che parte girare la manopola per far girare la macchina; inizialmente potreste invertire i due sensi schiantandovi sul muro senza capire poi da che parte girare. Almeno, questo è quello che è successo a me; il rimedio è stato quello di girare orizzontalmente il controller per poter visualizzare il movimento della ruota sincronizzandolo con quello della macchina. Forse sono io che ho dei problemi di orientamento e di equilibrio, ma non è sempre stato facile controllare la macchina. L'acceleratore, benché dotato di ampia corsa, è sempre pigriato. Il vecchio vizio che affligge tutti i giocatori: non saper dosare la potenza! Mi è risultato un po' più difficile, per non dire impossibile, abituarli a usare il grilletto come freno spingendolo. E dire che dosando la frenata riuscirei a fare meglio, ma proprio non ci riesco. Poco male: grazie al sistema di programmazione ho potuto assegnare a un altro tasto la funzione del freno.

STRANO MA MOLTO 'PROGRESSIVO'

Il **Dual Force Hand Hel Racing Wheel** è un prodotto strano: innovativo, affascinante per certi versi, con difetti e pregi. Questi ultimi saranno però appannaggio solo dei più coraggiosi che decideranno di imparare un nuovo stile di guida. Almeno va provato.

TEST A VILLA BOJUNGLES

Come al solito, gli allegri gnomi della ridente località valdostana appoggiano le loro tavole da snowboard e si dedicano al faticoso lavoro di tester. Dopo attente riflessioni, dispute, parolacce e sorteggi pilotati, sono emersi i candidati del test: l'onnipresente GT e il 'novellino' **Ridge Racer Type 4**. Ecco i risultati.

GRAN TURISMO

Per provare un volante, soprattutto le prime volte, ci vuole ampio spazio: la modalità **Hi-Fi** sulla pista **Special Stage R11**, anche se piuttosto difficile, sembrava adatta alla bisogna. Le prime curve, stranamente, riescono bene: la velocità moderata a causa del nuovo metodo di controllo ha aiutato a imboccare le strade giuste. Niente da dire, il controller si comporta bene; riprendersi dalle scodate è comunque difficoltoso a causa dell'ampia quantità di sterzo non disponibile con il **Dual Shock**. Invece di imprimere piccole correzioni, un errore ne genera un altro più grosso fino al testacoda.



COSA C'È CHE NON VA

Il controller in sé per sé non ha nulla di sbagliato. Come già detto, i difetti principali sono una diretta conseguenza dei pregi: i pulsanti vicini sono difficili da premere per dita grandi, ma diminuiscono lo spazio occupato dal controller 'a riposo' e consentono di impugnarlo tranquillamente svaccati sul divano, come è vostra abitudine. Il fatto che si possa impugnare solo con la mano sinistra preclude l'uso ai mancini, ma rende più confortevole l'uso da parte dei destri. Cosa c'è che non va, allora? È il giocatore! Pigro di natura, restio all'introduzione di novità che rivoluzionano il suo modo ormai standard di giocare, il giocatore medio è riluttante a imparare un nuovo metodo di controllo, anche se questo alla lunga può risultare più produttivo. Infatti, è ovvio che si riuscirebbero a ottenere migliori risultati con uno sterzo più ampio; il problema è **L'ABITUDINE**. Il giocatore medio, a differenza degli altri animali da pelliccia, entra in letargo a ottobre per risvegliarsi ad aprile; si nutre di bacche e frutta secca che immagazzina



RIDGE RACER TYPE 4

Il discorso è praticamente identico, eccezion fatta per il modello di guida. Essendo questo più arcade, è stato possibile effettuare manovre più spettacolari e riprendere quasi subito il controllo. Come però per GT, c'è qualcosa che non va. Qualcosa che non ci convince a fondo, nonostante il sicuro interesse che il device crea. Nel box qui sotto troverete la spiegazione di questo "perché".

nel suo nido per sopravvivere ai rigori dell'inverno. Il giocatore medio ha impiegato diverse settimane per imparare a guidare una macchina e diversi mesi per stabilire dei propri record e dei propri tempi standard. Non ce n'è uno, dico UNO, che sarebbe disposto a ricominciare tutto da capo; che so, riprendere GT e rifare le prove della patente con questo controller! È una cosa, per lui, fuori dal mondo. Riprendere la mano con questo controller significa imparare a guidare dal principio, tempo che il giocatore potrebbe impiegare per stabilire altri record da far vedere al suo amico/antagonista o per giocare a qualcos'altro. Sia il volante che il grilletto/acceleratore, per non parlare del freno 'a spinta', sono troppo rivoluzionari per il classico pigro della console. Se anche dedicasse venti minuti alla guida con il **Mad Catz**, probabilmente lo mollerebbe dopo poco; la falange radicale lo farebbe anche con un volante, quindi non prendete queste conclusioni come delle critiche. Basterebbe un po' più di disponibilità e di tempo, cosa che non tutti hanno.

PLANET Cheat

STREET FIGHTER ALPHA 3

Giocare con la versione del gioco arcade di Balrog: vincete il World Tour. Andate alla scelta dei personaggi e tenete premuto L2 mentre selezionate Balrog.

Giocare con Evil Ryu & Guile: nel World Tour Mode, portate il vostro personaggio a un livello 30+ per accedere a tre stage extra. Battete Guile nel primo ed Evil Ryu nel secondo. Entrambi saranno selezionabili dallo schermo di selezione dei personaggi.

Giocare con Shin Gouki: dopo aver battuto Guile ed Evil Ryu nei primi due stage bonus del World Tour, sconfiggete Shin Gouki nel terzo stage. Lo renderete così selezionabile dallo schermo di selezione dei personaggi.

Combattere con Super Gouki nella modalità Final Battle: nel Final Battle Mode selezionate un lottatore, quindi premete L1 e L2 prima che appaia il versus screen. Qui verrà confermato che il lottatore selezionato è Super Gouki.

Ottenere le modalità Team Battle & Survival: completate il World Tour con un risultato discreto (livello 10 o simile).

Ottenere le modalità Dramatic Battle & Final Battle: completate l'Arcade Mode a livello di difficoltà 8.



Ottenere la Dual Battle: completate la Dramatic Battle due volte, usando prima Ryu & Ken, poi scegliendo Juli & Juni. Sarete così in grado di selezionare due diversi personaggi nel Dramatic Battle Mode.

Classical Mode: ci sono due modi per sbloccare il Classical Mode: accumulare tre ore complessive di gioco, o completare l'Arcade Mode a livello di difficoltà 6. Alla schermata dei

personaggi, premete Select per combattere nel Classical Mode. Questa modalità offre le versioni originali dei lottatori e i medesimi giocano nella modalità X-ism, senza Super Combo o Guard Power.

Saikyou Mode: per ottenere questa modalità, giocate per 4 ore. Durante la schermata di selezione dei personaggi, premete Select per raggiungere il Saikyou Mode, in cui le capacità di Guard Power sono limitate.

Mazi Mode: ci sono due modi per sbloccare il Mazi Mode: accumulate cinque ore di gioco, o completate l'Arcade Mode a livello di difficoltà 7. Durante la schermata di selezione dei personaggi, premete Select per raggiungere il Mazi Mode. Questa modalità è riservata ai più esperti, perché infligge la metà dei danni ma subite danni doppi; inoltre, al vostro avversario basta un solo round per vincere.

Intro alternativa: per sbloccare un'introduzione alternativa, accumulate 48 ore di gioco. Al posto dei soliti combattenti, la nuova sequenza introduttiva mostrerà i nuovi personaggi, compresi Guile ed Evil Ryu.

STREET SKATER

Aprire i cancelli: superate tutti e tre gli stages con un personaggio e si apriranno due nuovi cancelli per i percorsi precedenti. Dovrete finire il gioco con tutti e quattro i personaggi principali per aprire tutti i cancelli e accedere a tutte le zone chiuse di ogni stage.

Skater bonus: superate nuovamente tutti e tre gli stages una seconda volta con qualunque personaggio, affinché ne sblocchi un altro. In particolare, ecco i quattro personaggi che è possibile ottenere con i normali skaters:

TJ - Sarah
Jerry - Mick
Ginger - Bonobo
Frankie - Saho



Nuovi skateboard: terminate il gioco con i nuovi personaggi per ottenere ben cinque nuovi look per le tavole dei personaggi.

Percorsi a specchio: terminate una seconda volta il gioco con Sarah, Mick

and Bonobo (i nuovi personaggi) per ottenere le versioni a specchio dei tre percorsi.

Percorsi in notturna: terminate una seconda volta il gioco con Saho il ninja, e si renderà disponibile l'opzione per correre in notturna i tre stage.

FIFA 99

Soldi infiniti: andate alla pagina per editare le squadre e inserite il codice L1, L2, R2, R1, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Start, Select.

I migliori 25 del mondo: andate alla schermata dei trasferimenti e digitate L2, L1, R2, R1, Quadrato, Triangolo, Su, Giù, Destra, Sinistra, Select.

Se il codice è inserito correttamente, sentirete un effetto sonoro.



Attributi infiniti dei giocatori (in che senso?): andate nella schermata per editare i giocatori, quindi selezionate le abilità dei giocatori e premete L1, L2, R1, R2, Quadrato, Quadrato, Su, Cerchio. Se il codice è inserito correttamente ascolterete la curva che urla per un gol.

SILENT HILL

Nella categoria delle horror adventures, il confronto tra i due titoli migliori è quello tra Silent Hill della Konami e Resident Evil 2 della Capcom; entrambi i titoli, successi annunciati, sono stati distribuiti contemporaneamente sui mercati giapponese e americano. Le indicazioni che seguono si riferiscono alla versione americana.

Opzioni extra: nell'options screen inserite il seguente codice: L1, L2, R1, R2. Apparirà una serie di opzioni extra.

Le note del pianoforte: sbloccate la tastiera del pianoforte inserendo il medaglione d'oro nel suo alloggiamento nella torre dell'orologio. Ci sono sette tasti di colore bianco e cinque di colore nero. Il tasto indicato come "primo" è il primo tasto da sinistra (il "Do", per intenderci).

1. Per primo, pigiate il secondo tasto bianco.
2. Poi il sesto tasto bianco.
3. Poi il quinto nero.
4. Quindi, il quinto bianco.
5. Infine, il primo nero.



Superare il Door Puzzle: il codice per aprire la porta ricomponendo i nomi dei medici è: A, L, E, R, T.

Superare il puzzle dello zodiaco: la corretta sequenza è: 4, 8, 6

RIDGE RACER TYPE 4

Motion Blur: durante una "demonstration" del 'Music Player' (opzione presente nel relativo menu) o durante i replay, è possibile attivare, tramite la pressione di Quadrato, l'effetto di motion blur, che sfuma i poligoni e fa risaltare gli effetti di luce.



C3 RACING

Questi codici funzionano solo nell'arcade mode

Sbloccare tutte le vetture gti:

selezionate la pista di Roma e premete L1, Cerchio, R1, Quadrato, L2, Quadrato.

Radio controlled cars: selezionate la pista statunitense e premete Quadrato, L1, R2, L2, Quadrato, R1.

Performance cars: selezionate la pista inglese e premete R1, Quadrato, L1, Cerchio, R2, Cerchio.

Tutte le piste: selezionate la pista africana e premete 'go to africa' e premete R1, R2, R1, L1, Quadrato, L1.

Max Power track: selezionate la pista peruviana e premete Cerchio, Quadrato, R2, R2, R1, R1.

Piste invertite: vincete in tutte le trenta piste per correrle nell'altro senso.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Cheat mode: andate sulla scelta "options" del menu principale, quindi pigiate in rapida sequenza R1, Cerchio, Sinistra, Triangolo, Quadrato. Attiverete un cheat menu. La sequenza di tasti per la versione giapponese è: L1, X, Sinistra, Quadrato, Quadrato.

Come prendere il controllo di Spider-Man: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Spider-Man e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.

Come prendere il controllo di Mephisto: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Omega-Red e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.

Come prendere il controllo di U.S. Agent: nella schermata di scelta del

personaggio, andate su Vega (M. Bison) e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.

Come prendere il controllo di Shadow Charlie: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Dhalsim e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.

Come prendere il controllo di Dark Sakura: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Hulk e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.

Come prendere il controllo di Grey Hulk: prendete il controllo di Dark Sakura e scegliete Hulk come sua partner.

Come prendere il controllo di Mech-Zangief: nella schermata di scelta del personaggio, andate su Blackheart e tenendo pigiato Select premete un tasto qualsiasi di calci o pugni.

Come prendere il controllo di Mech-Gouki: finite il gioco con un personaggio qualsiasi; andate quindi nello schermo delle opzioni e selezionate il "Same Character Mode". Ora, nello schermo di selezione dei personaggi, nella modalità arcade o in quella Versus, andate su Gouki (Akuma) e tenendo premuto Select pigiate un tasto qualsiasi del calcio o del pugno; quindi selezionate nuovamente Gouki e premete un tasto qualsiasi di calcio o pugno.

Giocare con lo stesso personaggio nel Versus Mode (Versione giapponese): finite il gioco con un personaggio qualsiasi; ora, nella schermata di selezione del personaggio, entrambi i giocatori possono selezionare il medesimo combattente.

Opzioni bonus (Versione giapponese): finite il gioco senza perdere neppure un round; ora, nello schermo delle opzioni, compariranno nuove possibilità, tipo l'aumento della velocità fino al livello otto.

Exploding Dan: premete il tasto del calcio medio dopo aver selezionato Dan come primo personaggio e tenetelo premuto finché non scompare la scritta "FIGHT".

Salti extra per Norimaro: selezionate Norimaro; quindi, nel versus screen, premete insieme i pulsanti del calcio debole, del pugno medio e del calcio forte. Norimaro sarà in grado di effettuare un salto per quattro volte consecutive.

Gioco velocissimo: selezionate un qualunque personaggio, quindi premete insieme i pulsanti del calcio debole, del calcio medio e del calcio forte finché non inizia il round.

Cambiate la disposizione dei personaggi nello schermo del Versus Mode: premete insieme i tre pulsanti del pugno (debole, medio e forte).

PREMIER MANAGER

Giocatori con cinque stelle: andate nella schermata per editare i nomi dei giocatori e inserite: MAT IS GOD.

METAL GEAR SOLID

Come ottenere la modalità Stealth Gear: terminate il gioco a livello facile e premete Select durante la tortura. Finito il gioco, aspettate i titoli e il salvataggio del gioco; ricominciando una partita dal salvataggio appena effettuato, otterrete la modalità "Stealth".

Armi infinite: terminate il gioco resistendo alla tortura. Dopo aver salvato Meryl riceverete una bandana, che indicherà la disponibilità illimitata di munizioni.

Technical Demonstration Mode:

complete in ordine:

1) il Training;

2) il Time Trial;

3) il Gun Shooting;

4) la modalità Survival.

Ogni volta che terminerete una modalità sbloccherete la successiva; dopo la quarta sarà disponibile il Technical Demonstration Mode.



Meryl in mutande: correte nel gabinetto riservato alle donne quando ci va Meryl; assisterete ad alcune sequenze non interattive in cui Meryl è senza pantaloni. OPPURE, quando attraversate il condotto dell'aerazione passando sopra la cella in cui è rinchiusa Meryl, la vedrete intenta a fare flessioni per gli addominali. Allontanatevi e tornate sopra la sua cella; guardando, la troverete alle prese con dei piegamenti. Ripetete l'operazione di allontanamento una terza volta e guardate nuovamente nella sua cella; questa volta sarà alle prese con un esercizio per le gambe. Dopo essere usciti e rientrati un'altra volta la troverete di nuovo all'inizio della serie di esercizi, ma questa volta lo starà facendo in mutande.

Giochi Konami: un'amenità: giocare utilizzando una *memory card* su cui avete precedentemente salvato un gioco Konami. Quando affronterete Psycho Mantis, il vostro nemico, "leggendovi la memoria" vi citerà i titoli dei giochi della Konami i cui salvataggi sono presenti sulla *memory card*.

Change Costumes: usando per le partite sempre il medesimo salvataggio, completate il gioco due volte. Iniziando il gioco una terza volta, nell'ascensore Snake indosserà un Tuxedo. Completando il gioco per la terza volta, rigiocandolo per la quarta Snake indosserà un completo da Ninja. Altro che Tenchu!

Prendete subito il lanciarazzi NIKITA: prendete la SOCOM dal camion all'inizio della missione. Entrate dal condotto di aerazione e raggiungete l'hangar con i carri armati. Uscite e raggiungete di nuovo il camion: dove prima avete trovato la SOCOM, troverete ora il lanciarazzi.

ESPN PROBOARDER

Tutte le piste: Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Cerchio, Cerchio.



SYPHON FILTER

Tutte le armi e munizioni infinite: durante il gioco premete Select e andate sulla scelta delle armi, quindi premete + L2 + R2 + Cerchio + Quadrato + X.

Selezione dei livelli: durante il gioco premete Select e andate sull'opzione

"Select mission", quindi premete Sinistra + R1 + L1 + Select + Quadrato + X.

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Sbloccare la mappa: mentre T'ai Fu sta attraversando i livelli, premete contemporaneamente R1 + R2.

Battaglia con il boss finale: sbloccate la mappa e premete Cerchio mentre esplorate la mappa.

TIGER WOODS GOLF '99

Inserite i seguenti codici durante l'edit name nella schermata di selezione del giocatore:

PUMPZ: per sollevare il terreno del 200%

MAXIMUMZ: per sollevare il terreno del 400%.



OLD SCHOOL: per un terreno pianeggiante.

Cambiare le voci: per aumentare o diminuire l'intensità della voce che commenta le vostre gesta, pigiate Su o Giù, poi premete X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, L1, L2, R1 o R2.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Inserite i seguenti codici per attivare le modalità:

Vita extra: Triangolo, Cerchio, Stella, Quadrato, Quadrato, X

Dieci vite: Quadrato, X, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato

Invincibilità: Quadrato, Stella, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Diamante

Giocare come Alfred: Quadrato, X, Triangolo, Quadrato, Stella, Stella.



Giocare come Cuz: Quadrato, Diamante, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Diamante

Giocare come Rex: Quadrato, Stella, Stella, Quadrato, Triangolo, Triangolo

Sequenza FMV: Cerchio, Triangolo, Quadrato, Stella, Diamante, Stella.

Sequenza FMV 2: Diamante, Stella, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio.

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

Modalità Expert: quando appare la schermata con il titolo premere L1 + L2 +

R1 + R2.

Combattere come Gado: completate il gioco con qualsiasi personaggio in modalità arcade.

Combattere contro Shen Long: completate il gioco con qualsiasi personaggio in modalità arcade senza usare l'opzione continues. Shen Long vi apparirà in uno stage speciale.

Combattere come Shen Long: sconfiggete Shen Long nello stage speciale. Questo sarà disponibile in "Ending 1" nel "Movies and Pictures" menu.



Custom Option: completate il gioco in modalità arcade e avrete accesso alla custom option, dove troverete il 'big head mode', 'recovery speed' e altre selezioni speciali.

Model Type Option: completate il gioco con qualsiasi personaggio in 'story mode'.

Recovery Speed Option: completate il gioco con qualsiasi personaggio in 'story mode' senza usare continues.

Cancel Point Option: sconfiggi quindici nemici o più in 'survival mode'.

Costumi extra: completate il gioco in modalità arcade con tutti i personaggi. Poi premete Start, e nella schermata di selezione dei personaggi scegliete il costume che preferite.

RUNNING WILD

Small People: per sbloccare questa opzione dovete completare con successo il gioco in modalità challenge a livello di difficoltà easy.

Gioco veloce: per aumentare la velocità del gioco dovete completare con successo il gioco in modalità challenge a livello di difficoltà media.

Difficoltà expert: per sbloccare questa opzione dovete completare con successo il gioco in modalità challenge a livello di difficoltà hard.



DI ALFREDO DEL MONACO

Syphon Filter

Dopo la lunga recensione del numero scorso ecco, finalmente, la soluzione completa di Syphon Filter, il gioco che ha fatto dimenticare la pettoruta Lara a tutti i maniaci dell'azione su PSX. Livello dopo livello, l'avventura di Gabe Logan senza segreti. Buona caccia.

**LIVELLO 1
OBIETTIVI:
ELIMINARE KRAVITCH E
DISTRUGGERE ARRAY.
PARAMETRI:
NON ELIMINARE NESSUN
AGENTE CBDC. EVITARE
DANNEGGIAMENTI
DOVUTI ALLE
ESPLOSIONI DI
BOMBE VIRALI**

Si inizia: per prima cosa, ricordatevi di non sparare ai soldati in giallo che sono vostri colleghi e dirigetevi verso le due vetrine verdi sulla destra. Entrate sfondandole e sarete nel Bar The Place. Ignorate il biliardo e prendete il corridoio più lontano sulla sinistra. Arriverete in fondo, dove troverete uno stanzino con un soldato nemico. Accucciategli (con il tasto X) e premete contemporaneamente L1. Aspettate che sporga dal suo riparo e BAM!, un colpo secco. Dopo aver preso le munizioni che gentilmente vi ha lasciato, ritornate nel corridoio. Qui riceverete la prima chiamata di Lian che vi informerà che il primo obiettivo (Mr. Kravitch) è nella stanza in fondo al corridoio. Dirigetevi lì.

Dal fondo della stanza, mentre siete accucciati, intravedete Kravitch. Mirate con L1 alla testa senza farvi vedere. Se sarete abbastanza bravi, con un HEADSHOT lo spedirete al Creatore senza che se ne accorga. In caso contrario si accorgerà di voi e inizierà a correre come un ossesso rendendo tutto più difficile. Fate fuori lui e i suoi due scagnozzi. Andate ora dietro il bancone, prendete il fucile e successivamente distruggete il Computer ARRAY, completando il primo



obiettivo. Raccogliete tutto il possibile. Uscite dal bar e ritornate al punto di partenza. Prendete il vicolo dove c'è un vostro collega in giallo, e di corsa seguite il percorso obbligato attraverso il fuoco nemico. Arriverete a una banca abbandonata. Entrate e andate subito dove c'è una bomba. Lo scopo è quello di proteggere l'artificiere mentre la disinnesca. Dovete far fuori tutti i sodati nemici per ottenere il secondo obiettivo.

Esplorate ora la stanza e raccogliete il nastro (munizioni e una Flak Jacket). Ritornate ora di nuovo al bar nello stanzino dove avete ucciso il primo soldato. Rompete il vetro. Saltate in strada. Sulla destra c'è un cancellone: ignoratelo e saltate sulla cassa blu di fianco. Con

il tasto TRIANGOLO aggrappatevi al tubo. Arrampicatevi fino ad arrivare al balconcino. Seccate il ceccchino e otterrete il lancia granate (grande). Scendete, rompete il lucchetto sul cancello, entrate e azionate l'interruttore del montacarichi. Scendete. Accendete la torcia, cercate un interruttore e azionatelo. È l'interruttore che apre la porta d'entrata nel metro. Prima di risalire, armatevi, poiché vi aspetta vicino al montacarichi un comitato di benvenuto. Recatevi al metro passando per lo stanzino, uscendo dal bar e andando a sinistra. Fate fuori, se volete, i due rompitasche, rubategli le munizioni e scendete nel metro.



Come entrate, sulla destra troverete un gabbietto di rivendita biglietti con un tizio dentro; solo che costui invece di rivendere, spara. Fatelo fuori, e quando arriveranno i rinforzi riservategli lo stesso trattamento. Prendete il tunnel sulla destra del gabbietto. Entrate nella porta, accendete la pila e razziate senza vergogna. Uscite e andate sulla destra fino in fondo, dall'altra parte. Entrate nell'apertura sulla destra: troverete un interruttore e un montacarichi. Azionate l'interruttore, ma non scendete. Lian vi avvisa che c'è una bomba da disinnescare. Con l'aiuto della mappa localizziamo la bomba. Ritorniamo dove c'era il montacarichi.



Stavolta scendiamo, giustiziamo la guardia e usciamo. Ritorniamo ora al gabbiotto. Equipaggiamoci con lo Sniper Rifle e facciamo fuori le due guardie. Dedichiamoci ora alla bomba solo per scoprire che esploderà in cinque secondi.

LIVELLO 2
OBIETTIVI:
ELIMINARE RHOEMER.
PARAMETRI:
NON ELIMINARE AGENTI
CBDC. EVITARE ESPLOSIONI
DI BOMBE VIRALI.

In questo livello dovrete fare attenzione alle fiamme: non andateci troppo vicino!!! Andate subito a destra. Seguite il percorso tra le fiamme. Arriverete in un punto in cui sbucherà un nemico avvolto fra le fiamme. Indietreggiate, non lasciatevi toccare e lasciatelo cadere. Si spegnerà da solo: non sprecate munizioni. Proseguite, fate fuori le due guardie e salite sul treno. Dritto sul treno (Lian vi darà i nuovi obiettivi) scendete dalla parte opposta. Occhio, sulla destra ci sono tre guardie. Usate il lanciagranate e proseguite dritto. In fondo, pila in mano, cercate l'esplosivo C4.

Una volta trovato tornate al bivio dove avete steso le guardie con le granate, prendete l'altra direzione e andate in fondo. C'è una cassa rossa. Saliteci sopra e arrampicatevi fino ad arrivare in cima. Andate dritto; nel frattempo Lian vi informa che c'è da far saltare la porta del metro

bloccata. Proseguite dritto fino ad arrivare alla suddetta porta. Ignorate sulla destra la bomba, per il momento. Piazzate il C4 e allontanatevi immediatamente. Una volta fatta saltare la porta, entrerà di corsa un artificiere: seguitelo e



protegetelo a tutti i costi. Dovrete coprirlo fino a quando non disinnescerà la bomba che avevate



precedentemente notato. Disinnescando la bomba avremo completato il secondo obiettivo.



Lian informa che per uscire dal tunnel dovrete spegnere l'interruttore del gas che alimenta le fiamme. Attraversate il tunnel. Andate sull'altro binario sulla sinistra: con la torcia troverete l'interruttore. Spegnetelo. Proseguite sul quel tunnel salendo e scendendo dalle varie carrozze: occhio alle torce umane che spunteranno, e avrete finito il secondo livello.

LIVELLO 3
OBIETTIVI:
ELIMINARE ARAMOV.
PARAMETRI:
NON USARE GRANATE.

Inseguite Aramov calcolando che il treno passa alternativamente prima sul binario di destra e poi su quello di sinistra. Cercate di stargli più vicino possibile non perdendo troppo tempo con le guardie che cercheranno di

CONSIGLI DI GIOCO

OBIETTIVI E PARAMETRI

Prima di ogni missione, Gabe sarà istruito sul da farsi e su quali sono gli obiettivi primari che gli permetteranno di passare al secondo livello. Potranno essere aggiunti, durante il corso della missione, degli obiettivi secondari. Quando un obiettivo è raggiunto viene dato un Checkpoint, che permetterà al nostro eroe di ricominciare dal punto in cui lo ha ricevuto in caso di morte o missione fallita. In aggiunta agli obiettivi verranno dati dei parametri da rispettare, pena l'invalidamento della missione stessa. Essi sono indicati assieme agli obiettivi.

MAPPE

Avrete, durante il corso del gioco, una mappa cui fare sempre riferimento. Premendo il tasto start, infatti, richiamerete la mappa con varie indicazioni. Sfruttatela sempre il più possibile.

SISTEMI DI PUNTAMENTO

Esistono tre sistemi di puntamento: durante il corso del gioco per sopravvivere dovrete padroneggiarli tutti e tre.

Default: è il modo più semplice di sparare. Semplicemente, posizionatevi davanti al nemico e premete Quadrato. Essendo privo di puntamento non è assolutamente garantito che centriate il bersaglio. Totalmente inefficienti contro nemici che indossano le Flak Jackets.

Lock di bersaglio: premendo il tasto R1 automaticamente si punterà il mirino sul nemico più vicino. Questo permette di sparare mentre si sta correndo in altre direzioni. Sicuramente più preciso del Default, questo sistema mostra i suoi limiti contro guardie che indossano le Flak Jackets.

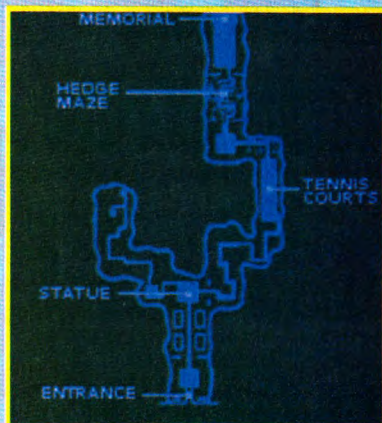
Puntamento manuale: premendo e tenendo premuto L1 si attiverà il puntamento manuale. Con questo tipo di puntamento si potrà colpire una parte specifica del corpo della vittima. Importantissimi per lo svolgimento del gioco sono gli Headshot. Si colpirà, con un colpo solo, la testa del soldato nemico, evitando così la protezione della Flak Jacket.

fermarvi. A un certo punto rallenterà: avvicinatevi e cercate l'HEADSHOT.





LIVELLO 4
OBIETTIVI:
LOCALIZZARE E
DISINNESCARE 4 BOMBE.
RAGGIUNGERE
IL MONUMENTO
ALLA LIBERTÀ'.
PARAMETRI:
NON COLPIRE NESSUNO
DELLO STRIKE TEAM, NON
FAR ESPLODERE NESSUNA
BOMBA E DISATTIVARLE
IN 20 MINUTI.



Il primo obiettivo è a tempo. Dovremo trovare 4 bombe, segnalarne la posizione e coprire mentre vengono disinnescate. La prima bomba si trova, guardando la cartina, nel rettangolo in basso a sinistra dei quattro che compongono il primo lotto. Trovatela e aspettate l'artificiere. La seconda si trova dove c'è la statua (indicata anche sulla cartina). La terza nel parco a sinistra della statua, e l'ultima sulla strada per andare al Tennis Court. Una volta disinnescato tutto dirigiamoci verso il campo da tennis (Tennis court). Attenzione, poiché le guardie sono tante e nascoste bene. Quando inizierete a intravedere la rete di protezione del campo fate meno rumore possibile e

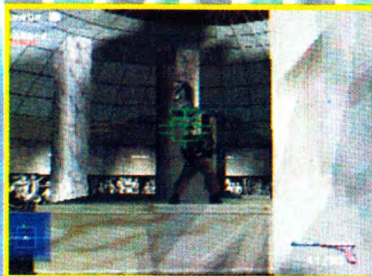
avvicinatevi accucciati (X). È il momento del vostro fucile Nightvision rifle che avrete precedentemente preso a qualche guardia e mirate dritto alla testa (zoom TRIANGOLO o QUADRATO), seccando la guardia in piedi prima che faccia fuori il vostro collega. Fatto ciò, ripulite la zona da armi e bonus e recatevi con cautela verso Hedge Maze. Eliminate tutte le guardie e salite sulla struttura. Interagite con il computer con il TRIANGOLO e riattivate i contatti. Vi manca ora da stendere Marcos. Rintracciate la sua posizione con la



mappa e raggiungetelo. Una volta beccato, sistemategli con cura una bella palla in fronte e avrete ottenuto il penultimo obiettivo. Avanzate con cautela liberandovi di tutte le guardie. Raccogliete poi i vostri frutti e avanzate. Nello scontro finale nel piazzale sfruttate le colonne come scudo e uccidete i soldati con dei precisi colpi alla testa. Preparatevi ora allo scontro con Girdeux.

LIVELLO 5 **OBIETTIVI:** **UCCIDERE GIRDEUX**

Per far fuori questo simpaticone dovrete girargli intorno (evitando il napalm che vi sparerà addosso) cercando di sparare allo zaino che porta sulla schiena, che è l'unico punto debole. Dopo una decina di colpi esploderà, bruciando come una porchetta.



LIVELLO 6
OBIETTIVI:
SEGUIRE PHAGAN A UN
MEETING SEGRETO.
PARAMETRI:
NON FARSI SCOPRIRE
PRIMA DEL MEETING, NON
SPARARE A PHAGAN.

In questo livello dovrete essere invisibili e colpire tutte le guardie con un HEADSHOT

silenziato. Subito andate a sinistra. Salite sui muretti fino ad arrivare dietro le colonne vicino alle guardie. Rimanete accucciati fino a quando Phagan entra nel museo e una delle due guardie si stacca e va via. Seccate l'altra ed entrate nel museo. C'è subito sulla sinistra



un'altra guardia. Eliminatela sempre con il silenziatore e uno HEADSHOT. Seguite il corridoio entrando in una stanza blu. Accucciatevi e lasciate che Phagan lasci la stanza. Dopodiché, salutate l'altra guardia con una pallottola in testa. Proseguite tenendovi a debita distanza da Phagan uccidendo le ultime tre guardie. Fatto ciò, gustatevi la sequenza in C.G. Dovrete ora eliminare Benton. Nella posizione in cui vi lascia la sequenza video portatevi sulla sinistra senza sporgervi. Vedrete Benton. Sistematevi il mirino con L1, sporgetevi con L2 e con un colpo ben assestato lo vedrete accasciarsi. Se non ci riuscite, buttatevi nella sala, evitate i suoi colpi con il tasto O e colpitelo alla testa. Ucciso raccogliete armi, bonus e la CARDKEY con la quale





aprire il cancello d'entrata dei magazzini del museo, che si trova nella stanza dove siete. Levatevi di torno i rompitasche e avanzate. Attenzione al cecchino in alto a destra. Un colpo di Sniper rifle e buonanotte ai suonatori. Arrampicatevi sulla grossa cassa marrone fino in alto. Saltate ora su una delle due casse grigie e dentro il condotto dell'aria. Arrivate fino in fondo. Fate saltare i lucchetti. Entrate nello stanzone azteco: dovrete eliminare tutte le guardie. Guadagnerete così un'altra CARDKEY. Questo apre il congegno elettronico in cima, vicino all'entrata. Azionatelo, lasciatevi scivolare giù e veloci andate sulla destra prima che il cancello si richiuda. Siamo ora nel settore spaziale. Eliminate anche queste due guardie (una è in alto). Prendete l'ennesima CARDKEY,

azionate il gate e proseguite.

Arriverete nella sala dell'Apollo 13. Ripulite la sala e salite sul montacarichi. Invece di premere TRIANGOLO come al solito mirate in alto e colpite un altro interruttore che vi porterà in alto. Seguendo il corridoio arriverete nelle vetrate che erano di fronte al tempio azteco. Eliminate le guardie, prendete il fucile, i bonus e ritornate sui vostri passi. Scendete ora con il montacarichi fin nei sotterranei. Sistemate le guardie, svaligate gli armadietti e attraversate Marte, dove vi aspettano un paio di amichetti con i fucili spianati. Dopo che li avrete eliminati azionate il cancello con la CARDKEY e avvicinatevi con cautela. Sistemate le due guardie alle spalle con due headshot. Non scendete vicino all'astronave per il momento. Aspettate che escano tutti gli scagnozzi e fateli fuori man mano. Scendete ora giù e salite sull'astronave fin sul grata sopra di voi: raccogliete tutto, avanzate. Sopprimete l'ultimo scagnozzo e avrete terminato la prima parte del museo.

LIVELLO 7 OBIETTIVI: CATTURARE PHAGAN E ARAMOV VIVI, RECUPERARE LA CARD KEY. PARAMETRI: NON UCCIDERE ARAMOV.

La missione inizia dove finisce la precedente. Iniziate a girare per la stanza eliminando tutti i nemici che saltano fuori. Quando avrete finito la carneficina, raccogliete i vari trofei e incamminatevi verso l'unica porta apribile. Arriverete in una stanza a cerchio sospesa nel vuoto (lobby). Arrivate a metà cerchio e aggrappatevi con il TRIANGOLO al tubo sopra la vostra testa. Portatevi in mezzo e



lasciatevi cadere. Trucidate il cattivone davanti a voi. Guardatevi in giro, sulla sinistra c'è la CARDKEY. Scendete e fate piazza pulita. Arrampicatevi sul muretto che vi è porterà alla CARDKEY e al fucile: prendete tutto e avviatevi verso la stanza dei dinosauri. Entrate, fate pulizia e infilate la card. Occhio alle guardie, che contemporaneamente spunteranno alle spalle e di fronte e che hanno tutte la flak jack. Andate a sinistra, eliminatele tutte e dopo aver raccolto armi e bonus passate attraverso l'acquario dei pesci preistorici (svuotato

dall'acqua). Proseguite lentamente e sentirete una voce: è Aramov che ha deciso di far fuori Phagan. Appostatevi sulla destra (non avete molto tempo) del brontosauo, con lo Sniper rifle mirate alla PISTOLA di Aramov e poi fate fuoco. Fatto ciò salite sulla coda del dinosauro ed eliminate i due furboni. Successivamente, arrampicatevi sulla transenna e portatevi dove prima c'erano Aramov e Phagan. Fine.

LIVELLO 8 OBIETTIVI: PIAZZARE IL C4, ELIMINARE GARBREK, OTTENERE LA CARDKEY, RAGGIUNGERE IL BUNKER DEI MISSILI. PARAMETRI: NON DANNEGGIARE LE CARICHE ESPLOSIVE.

In questo livello, se vi farete vedere o sbaglierete un colpo o vi farete notare, scatterà l'allarme e dovrete riniziare. Entrate nel gabbiotto e prendete nell'armadietto le granate a gas. Uscite con cautela: avete due guardie vicine al camion e una sul muro di cinta di fronte a voi. Appostatevi, e con la 9mm silenziata e con uno headshot spegnete la luce alla guardia e al faro. Successivamente, mandate una gas



granata ai due fresconi dietro al camion. Fate attenzione ad avvicinarvi quando i gas saranno completamente svaniti. Andate avanti e arriverete in un piazzale più largo. Buttatevi sulla sinistra e fate fuori prima le due guardie e poi i due fari. Piazzate così la prima carica di C4 sul deposito di benzina. Fate un mezzo giro sulla sinistra e incamminatevi sotto al portico. Ora dovrete girare a destra: prima però dovrete seccare tutte le guardie. Dal deposito seccate la prima di fronte a voi. Sulla sinistra dietro al muro ne arriverà una seconda, e proseguendo sulla destra ne avrete una

terza. Arrivate fino alla fine della stradina. Giustiziate le ultime due guardie e piazzate la seconda carica. Adesso sparate al lucchetto, entrate e disattivate i sensori. Ritornate ora dove avevate messo la prima carica: al bivio avrete sulla sinistra il primo deposito. Andate diritto salendo sul muro di cinta dove c'era la prima guardia a cui avete spento la luce. Accucciatevi. Dal muro vedrete due soldati che stanno facendo il giro di ronda e una più in là. Con R1 inquadrare i due soldati e mandategli una bella granata. Dopodiché date il benservito al terzo.

Scendete, prendete tutto e avanzate. Occhio alle guardie, e arriverete al deposito successivo. Piazzate la carica, fate il solito giro di perlustrazione, pulite la zona (dai soldati) e proseguite. Infilatevi nel canalone. Accucciandovi la farete in barba a quel babbione che sta di guardia. Arrivate ora al punto cruciale. Sistemate l'ultima carica. Vedrete così arrivare Gabrek in compagnia. Con un paio di bombe a gas sistamate anche loro. Proseguite e attivate il cancello con la CARD che il buon Gavrek ha lasciato. Proseguendo ritornerete al famoso bivio dove andrete a destra aprendo anche l'altro cancello. Passate oltre, seguite la strada e cercate il gate n1 che è l'unico aperto. Scendete, liberatevi dei soldati che vi sparano e raggiungete l'uscita.

LIVELLO 9
OBIETTIVI:
CATALOGARE I MISSILI
NEMICI, RAGGIUNGERE IL
COMPUTER DELLO STABILE.
PARAMETRI:
NON DANNEGGIARE
I MISSILI.

L'allarme è scattato: bisogna fare in fretta. Cambiatevi l'armatura se ne avete

bisogno. Al primo bivio avete due guardie sulla destra. Già sapete. Non toccate i laser ma sparate alla scatola grigia che li disattiverà. Proseguite ed entrate nella prima stanza.

Sistamate la guardia e interagite con il TRIANGOLO sui missili. Uscite dalla parte opposta. Si tratta ora di disattivare

man mano tutti i laser che bloccano la strada sparando alle scatole ed eliminando i soldati. Quando avrete interagito con tutti i missili arriverete all'interruttore



del montacarichi. Arriveranno anche tre guardie. Buttatevi nello stanzone dei controlli e accucciati cercate l'HEADSHOT. Una volta uccisi i due rompi, potrete salire sull'ascensore.

LIVELLO 10
OBIETTIVI:
DISATTIVARE IL
SATELLITE NEMICO.

Disattivate il satellite sulla piattaforma. Scendete e accucciatevi sulla destra poiché l'elicottero sbucherà dalla sinistra. Dall'ultima comunicazione apprendete che Lian è stata uccisa. Comportatevi così: tenete sempre premuto il tasto R1. Quando l'elicottero vi punta premete (oltre R1) R2 e O contemporaneamente. Questo vi

permetterà di evitare l'attacco nemico con un balzo laterale e di averlo sotto tiro. Come passerà sulla vostra destra sparate a vostra volta fino a quando avete Target. Ripetete più volte. A un certo punto l'elicottero scomparirà, voi mettetevi al riparo dalla parte opposta. Disinteressatevi per un momento dell'elicottero e fate fuori i soldati che



man mano usciranno. Quando riuscirete (non abbiate fretta) cercate di colpire l'elicottero. Quest'operazione va fatta fino a quando l'elicottero non prende fuoco. Ora è solo questione di tempo



ed esploderà da solo. Tenete d'occhio i soldati, le munizioni e lo status della Flak Jacket.

LIVELLO 11
OBIETTIVI:
FUGA DALLA BASE NEMICA.
PARAMETRI:
NON DANNEGGIARE LE
CARICHE ESPLOSIVE, NON
DANNEGGIARE I MISSILI.

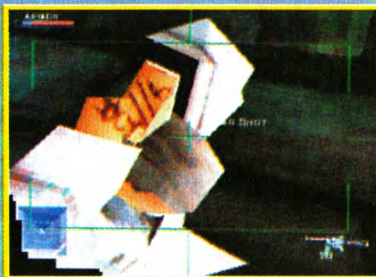
La missione è semplice. Dovrete ora ritornare sui vostri passi e uscire entro tre minuti dalla base. Dopodiché, le cariche che avete piazzato nel livello 8 esploderanno. Mentre correte uccidete



solo le guardie che vi sbarrano la strada. Evitate il fuoco nemico con il tasto O. Ci saranno alcuni soldati sui tetti. Fatele fuori con un veloce HEADSHOT. Siate veloci e arrivate al cancello in fondo al percorso entro i tre minuti.

LIVELLO 12
OBIETTIVI:
ELIMINARE GLI SCIENZIATI
DI RHOEMER,
SOMMINISTRARE
L'ANTIGEN AI PAZIENTI
TRATTATI CON IL VIRUS,
TROVARE LE CARDKEYS DI
ACCESSO, GUADAGNARE
L'ENTRATA ALLE
CATACOMBE.
PARAMETRI:
NON UCCIDERE LE
CAVIE UMANE.

Siete sul tetto della cattedrale. Andate diritto. Sulla destra troverete un



cornicione. Saltateci sopra e seguitelo fino al bordo. Una vetrata si romperà. È una guardia (travestita da monaco) che vi ha visto e che vuol vedere se, sparandovi, morite. Anticipatelo e speditecelo all'altro mondo. Continuate sul cornicione fino a quando non arrivate sullo stesso piano della guardia. Giù c'è un'altra guardia: conviene farla fuori subito. Sfruttate la vetrata rotta per entrare. Appena entrati, seminascosta, c'è subito una stanza con due pazienti. Dovete somministrargli l'Antigen. Fatto ciò proseguite nel corridoio e incontrerete i primi scienziati. Dovete farli fuori tutti anche se si mettono in ginocchio. Proseguite. Arriverete in un lungo corridoio pieno di casse del Pharmacon e di monaci/guardie. Sfruttate le casse come ripari e seccateli tutti. Più avanti incontrerete un laboratorio con un paziente. Occupatevi di lui e ritornate nel corridoio principale proseguendo nella direzione di prima. Troverete un altro laboratorio con un monaco e un paziente. Sistemate entrambi (uno con la medicina, l'altro con una bella cassa di legno) e prendete le gas granate.



Proseguite e troverete un altro laboratorio con tre scienziati. Sopprimereteli e otterrete una CARDKEY. Ritornate sui vostri passi fino a



oltrepassare il corridoio di casse. Arriverete all'ingresso della porta elettronica. Sbloccatela con la card ed entrate salendo sulle casse. Sparate alla vetrata e arrampicatevi sulle casse di fronte a voi. Uccidete tutti i monaci. Siete ora sulla balconata della cattedrale: ci sono quattro vetrate. Sfondatele ed entrate nelle varie stanze. Tre sono solo ripostigli con scienziati, armi e bonus, una vi farà proseguire. Uccidete gli scienziati, prendete l'impossibile e proseguite. In questo corridoio sfruttate i lampadari. Sparando alla parte superiore lo vedrete cadere sulla testa di chi sta dietro alle casse. Avanzate, fate fuori le guardie e gli scienziati che incontrerete. Troverete anche un altro paziente. Con la CARDKEY che avete trovato facendo fuori gli scienziati aprite la porta elettronica. Siete nella libreria. Con cautela cercate di capire da dove arriva il fuoco e fate fuori una per una le guardie. Avanzate e arrampicatevi fino a raggiungere il soppalco. Eliminate le ultime guardie e salite sulla cassa in fondo al soppalco. Sfondate le vetrate e andate oltre: avete un passaggio su una specie di trave sospesa. Fate fuori la prima guardia, arrivate a metà trave e uccidete anche l'altra. Proseguite. Alla fine del passaggio rompete la vetrata. Scendete giù con cautela e fate piazza pulita. Troverete l'ultimo paziente. Prendete il fucile e proseguite facendo attenzione ai monaci che incontrerete. Questo corridoio vi porterà nel magazzino. Spunteranno cinque/sei monaci

contemporaneamente tutti con la Flak jacket. Muovetevi continuamente e seccateli tutti. Prendete le munizioni avanzate, fate fuori il monaco vicino alla porta elettronica e sbloccatela. Passate oltre e spunterete fuori dalla cattedrale.

Volendo c'è un M-79 nella vetrata a fianco di dove siete usciti. Andate diritto ed entrerete nel quadro finale. Avete una guardia sulla destra e una in alto. Liberatevi di loro e salite sull'ascensore.

LIVELLO 13
OBIETTIVI:
ELIMINARE ALTRI
NOVE SCIENZIATI,
SOMMINISTRARE ANTIGEN
A QUATTRO PAZIENTI,
TROVARE LE CARDKEYS,
GUADAGNARE L'ENTRATA
PER LE CATACOMBE.
PARAMETRI:
NON UCCIDERE NESSUNA
DELLE CAVIE UMANE.

Iniziamo la seconda parte di questo lungo quadro. Scendiamo giù e incontriamo la prima guardia sulla sinistra. Giusto dietro l'angolo ci sono un paziente e una guardia. Pensate prima a quest'ultima e poi somministrate l'Antigen al demente. Attenzione a girarsi



velocemente, perché una seconda guardia entrerà cercando di terminarvi la partita. Sopprimetela e uscite. Andate a destra e in fondo sfruttate le colonne come scudo. Sparate allo scienziato che arriverà correndo, poi sistemate le altre guardie con lo Sniper rifle. Avanzate andando a sinistra. Occhio agli agguati alle spalle e camminate con circospezione. Alla destra dello stanzone principale c'è una specie di laboratorio con un paziente e, più in là, uno scienziato. Sparate allo scienziato prima che scappi e sistemate il degente. Rompete ora la finestra nella stanza successiva e scalate le scatole alla sinistra. In cima aggrappatevi alla finestra.



Finirete così in un altro laboratorio con un paziente. Ignoratelo. Nella stessa stanza ci sono due guardie: accucciatevi e accasciatele prima una poi l'altra. Attenzione adesso allo scienziato pazzo: questo spara! Cercate riparo e mandategli una bella granata. Proseguite scendendo e troverete il paziente di prima. Curatelo. Arrampicatevi e in cima prendete il bonus. Tornate giù e proseguite nel passaggio stretto. Sparate ai lampadari

facendoli cadere. Se siete concitati male, sulla sinistra troverete una Flak Jacket. Ora arrampicatevi sulle casse velocemente e sopprimete le due guardie che vi sparano. Prendete il corridoio per scoprire che Phagan è stato infettato con il virus "SYPHON FILTER".

Dopo una breve chiacchierata con Markinson proseguite. Ci sono due guardie da abbattere: una nascosta dietro le casse sulla sinistra, l'altra in cima al muro di fronte. Andando avanti troverete un'area con casse dappertutto. Se cercate bene troverete munizioni extra. Rimanendo coperti, scorgerete una guardia. È il momento dello Sniper rifle. Arrivate fino in fondo e ne troverete un'altra. HEADSHOT. Salite sulle casse fin quasi alla cima. Sparate al ceccchino e proseguite nell'arrampicata. Dopo aver raziato l'impossibile ridiscendete, salendo successivamente sull'altra pila di casse. Una volta sopra sarete attaccati da due soldati: fate fuori prima quello di sinistra, poi quello di destra e proseguite. Entrate ora nel passaggio sulla destra. Sparate nella cervice alla guardia girata di spalle e alle altre che vi verranno incontro. Più o meno a metà del passaggio arrampicatevi e raggiungete il piano rialzato. Fate piazza pulita di soldati e munizioni.

Avanzando arriverete a vedere uno scienziato dentro una stanza: lanciatgli una gas granata. Prendete la card e ritornate attraverso il colonnato. Saltate sulla balconata e sfondate il vetro. Fate cadere il lampadario addosso allo scienziato. Passate attraverso la porta elettronica con la card e proseguite lentamente. Fate fuori le due guardie, lo scienziato dalla parte opposta sulla sinistra e l'altro nel laboratorio.

Attenzione a prendere la card e alla gas granata che entrerà dalla porta. Fate fuori lo spiritoso



prima che riesca a lanciarne un'altra. Andate avanti fino a sbloccare un'altra porta con la card. Attenzione alle guardie, soprattutto quella sulla sinistra, accucciata. Uno scienziato armato si avventerà su di voi. Ucciso lui un'altra guardia vi prenderà di mira. Guadagnate il passaggio a North West della stanza. Occhio agli angoli che nascondono soldati a nastro.

Arrivate in fondo, scavalcate lo scorrmano e andate sul cornicione. Andate ora sulla piattaforma di mezzo. Sul balcone muovetevi molto e stendete i due monaci. Scendete giù e sbarazzatevi dei ceccchini. Dovete raggiungere il passaggio sulla sinistra e arrivare in fondo. Siamo ora nel cimitero. Le guardie sono piazzate sopra di voi: fatele fuori una per una. Nel corridoio successivo uno scienziato vi assalterà. Eliminate lui e la guardia dietro prima possibile. Dovete ora arrivare nel cuore della Cappella. Liberatevi di possibili scocciatori e arrivate alla fine della stanza. Destra o sinistra è lo stesso. Sistemate le tre guardie di ronda e, avanzando, l'ultima del livello. Entrate nel sottoscala.

LIVELLO 14
OBIETTIVI:
TROVARE PHAGAN.
PARAMETRI:
NON FARE MORIRE
PHAGAN E XING.



Un altro quadro "di precisione". Aspettate che lo scienziato si allontani e seccate il monaco. Seguitelo uccidendo tutti non appena scompare dal radar. Rimanete a distanza fino a quando non aprirà la cella di Phagan. Dopo un'accesa



discussione Phagan vi dirà che Lian è viva e se lo lascerete vivere ve la consegnerà. Seguite Phagan e proteggeretelo fino ad arrivare a una sequenza in Computer grafica. Lian vi informa che non esiste vaccino contro il virus. Avanzate proteggendo Lian e voi stessi fino ad arrivare alla fine del livello.

LIVELLO 15
OBIETTIVI:
TROVARE E INTERROGARE
ERIKSON, SPEGNERE GLI
INTERRUTTORI DEL
COMPUTER, LOCALIZZARE
E DISINNESCARE TRE
VIRUS, RAGGIUNGERE
IL MAGAZZINO 76.
PARAMETRI:
NON UCCIDERE ERICSON
PRIMA CHE ABBA
DATO I CODICI.

Facciamo subito fuori due uomini di Rhoemer. Giriamoci sulla destra e raggiungiamo il palazzo con le due



finestre al piano terra. Liberiamoci dei nemici, arrampichiamoci e sfondiamo il vetro. Prendete il virus scanner e ritornate fuori dalla stessa finestra. Correte dritto, e in fondo girate a sinistra. Siete al magazzino 13. Fate attenzione a sparare solo ai soldati che stanno di fronte a voi. Nel frattempo, cercate di far saltare i bidoni e di entrare nella



finestra del magazzino. Entrate nella stanza scura, arrampicatevi sulle casse e prendetevi le armi bonus. Passate ora attraverso la costruzione in legno di fronte a voi. Siete ora nel magazzino 23 dove troverete uno Biz 2. Girate l'angolo fino a trovare un grosso poster di un soldato. Entrate nella finestra di quel palazzo ed equipaggiate lo scanner, localizzando il primo contenitore di virus. Posizionate l'esplosivo, riparatevi e schiacciate il triangolo. Uscite e fate fuori le tre guardie in blu. Una volta fuori, occhio ai soldati sulla destra. Avanti a voi, per il magazzino 38 equipaggiate l' M79 per far saltare le porte. Dentro troverete il secondo contenitore con il virus. Uscendo andate

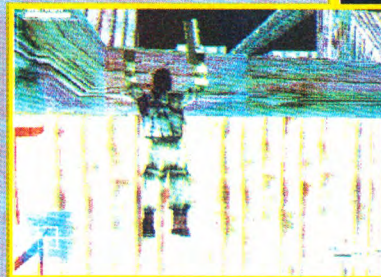
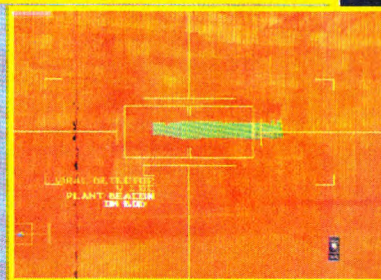
sulla sinistra. Calciate sulla porta ed entrate. Fate saltare i bidoni e seguite il percorso. Ignorate le guardie e correte fino alla fine del tunnel. Fate esplodere ancora i bidoni cosicché da ripulire l'area. Usciti dal tunnel andate a sinistra e scalate le casse. A questo punto lasciate che i soldati blu e bianchi si scannino fra loro e aggrappatevi sul tubo sopra di voi. Arrivati dall'altra parte sulla destra troverete l'interruttore. Scendete giù evitando il più possibile di essere colpiti. Raggiungete ora di corsa il magazzino 72 passando davanti al 69. Prendete la flak e ritornate al 69. Eliminate i soldati e il terzo contenitore. Avendo spento gli interruttori di potenza potrete passare attraverso il cancello dopo il tunnel principale. Fate attenzione alla moltitudine di guardie nel tunnel. Arriverete così a una costruzione. Arrampicatevi ed entrate dalla finestra.

LIVELLO 16
OBIETTIVI:
LOCALIZZARE E
DISINNESCARE TRE
CONTENITORI,
RAGGIUNGERE IL
MAGAZZINO 76.

Prendete la Flak se ne avete bisogno. Buttatevi nel buco e uscite. Entrate nel magazzino 87, eliminate le guardie e raggiungete il magazzino 85. Dietro la grossa cassa d'acciaio c'è un passaggio. Salite sulle casse e fate fuori le due guardie. Attivate lo scanner per scoprire che il primo contenitore è nel magazzino 82. Fate il giro dell'isolato

passando per il magazzino 74. Sistemate gli intrusi e scannerizzate il secondo contenitore. Successivamente, uscite dopo aver soppresso due soldati entrati nella stanza e dirigetevi a sinistra. Arrampicatevi sulla staccionata e fate fuori la guardia. Salite ancora sulle casse. Armatevi a nastro e raggiungete il tetto. Uccidete tutte le guardie e proseguite fino all'altro lato. Camminate sul bordo fino a trovare un punto per scendere. Fate fuori

i soldati e attivate lo scanner. Disinnescate l'ultimo contenitore, prendete il fucile e andate nel tunnel. Sfruttate al massimo i ripari e il tasto O per rimanere vivi. Proseguite eliminando le guardie. Avanzate riparandovi sempre se c'è qualche soldato, e infilatevi di corsa alla fine del tunnel che è il magazzino 76.



LIVELLO 17
OBIETTIVI:
ARRIVARE AL
MONTACARICHI.
PARAMETRI:
USCIRE PRIMA CHE
SCADANO I 15 MINUTI.

Scalate la roccia. State sulla destra ed entrate nel magazzino 76. Entrate nella stanza sulla sinistra. Sparate ai bidoni per uccidere la guardia. Arrivate sulla piattaforma dove c'era la guardia, e con



il tasto O entrate nel buco sulla base del muro. Passate in mezzo alle fiamme e aggrappatevi alla grata sopra la vostra testa. Attenzione ora: man mano che proseguite il "cornicione" si smonterà. Siate lesti ad arrivare in fondo e a sparare al soldato che vi aspetta a



braccia aperte. Ora scendete nella stanza sottostante. Eliminate le guardie: avete 3 stanze. Razziatele tutte e tre. Uscite dalla stanza e infilatevi in un'altra sulla sinistra. Occupatevi delle guardie e arrampicatevi sulle casse alla vostra sinistra. Da qua fate fuori i soldati ed entrerete in una stanza. Fate saltare i bidoni ed entrate nella porta di sinistra. Raggiungete la piattaforma di metallo tramite quelle casse di legno. Rotolate nel buco nella base del muro. Liberatevi assolutamente delle due guardie e proseguite. Attenzione a essere veloci, poiché la grondaia è pericolante. Raggiungete il grosso buco nel pavimento; per far salire il montacarichi sparate all'interruttore. Salite su e finite il livello.

LIVELLO 18 OBIETTIVI: TROVARE IL SILOS DEI MISSILI.

Nota: tutte le guardie indossano una FJ, sparano granate e girano in gruppi. Sopprimete le prime tre guardie di fronte a voi. Subito dopo il primo ponte, eliminate le due guardie. Non appena Lian vi dirà di spegnere l'interruttore di potenza girate a destra e avanzate. Ammazze subito la guardia che vi vede e scappa. Arrivate al punto morto e con la pila cercate i bonus. Ritornate al primo ponte e scendete aiutandovi con le casse (foto 6/18). In questo tunnel occupatevi delle due guardie sul percorso. A ogni angolo è probabile che troviate qualcuno, quindi massima cautela. Scalate le casse in fondo e abbiate cura dei due cafoni che sono in cima. Più avanti troverete una



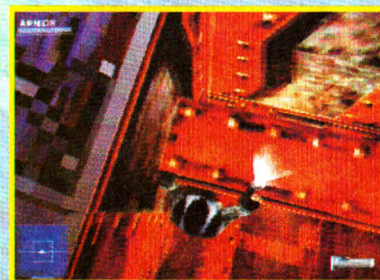
stanza scura. Accendete la pila e svaligiate tutto. Arrampicatevi sulla trave arancione che vi porterà dritti a un M79. Ritornate dall'altra parte e prendete il tunnel rosso. Questo tunnel vi porta all'interruttore. Spegnetelo, equipaggiate l'M79 e tornate attraverso il tunnel rosso. Prima di salire salutate la guardia dritta sopra di voi. Raggiungete ora i montacarichi. Attivatelo e prendete il tunnel successivo. Le guardie ora arriveranno di



tre in tre. Prestate attenzione. Arrivate al tunnel con il ponte in acciaio. Passate sul ponte mentre spedite all'altro mondo un folto gruppo di soldati. Attivate tutti e tre gli interruttori.

LIVELLO 19 OBIETTIVI: TROVARE IL SILOS DEI MISSILI.

Evitiamo il fuoco girando attorno dalla parte destra. Caliamoci giù. Attiviamo la pila e lasciamoci andare per l'ultimo pezzettino. Prendiamo la Fj e il Nightvision. Tenete sempre d'occhio il radar e incamminatevi con cautela. Ci saranno 17 nemici da uccidere con un headshot fino alla fine del livello. Spegnete la pila e iniziate. Appostatevi e fate fuori, una per una, le prime sei guardie con un preciso colpo in fronte. Riaccendete la pila e proseguite con cautela. Armate lo shotgun che una guardia vi ha gentilmente regalato, e

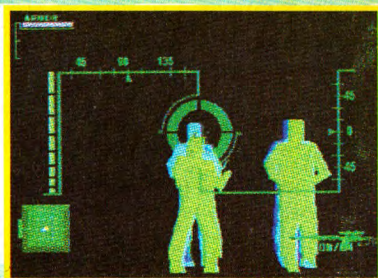
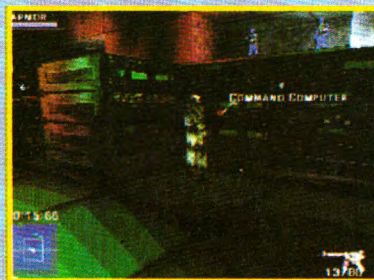


LIVELLO 20
OBIETTIVI:
RECUPERARE I CODICI DEI
MISSILI, ACCEDERE AL
COMPUTER PER I CODICI DI
COMANDO DEI MISSILI.
PARAMETRI:
NON SPARARE AL MISSILE;
TRE MINUTI DI TEMPO
PER ARRIVARE AL
COMPUTER DAL
MOMENTO DEL LANCIO.

Missione a tempo!! Dobbiamo distruggere il missile. Andate a sinistra e uscite dalla stanza. Buttatevi sulla grata in acciaio mentre le guardie vi sparano da sotto. Fate fuori la guardia di fronte a voi vicino al montacarichi. Attivatelo, saliteci sopra e scendete al terzo piano. Come uscite sulla destra eliminate la guardia. L'altra è dalla parte opposta della stanza su un piano rialzato. Non appena sentite una voce di donna correte passando davanti alla seconda guardia attorno al retro del missile, dove scalerete le due portantine in acciaio. Interagite con il missile. Dopo la sequenza correte al riparo dal calore del missile sul montacarichi. Abbiamo ora 3 minuti. Prendiamo il livello due; mentre corriamo liberiamoci la strada dai soldati. Arriviamo finalmente alla stanza di controllo. Se entrando andrete subito sulla sinistra potrete eliminare un soldato e uno scienziato. Fatto ciò cercate e sopprimete il resto delle guardie e un altro scienziato che vi rilascerà una card. Uscendo, sparate alla guardia di fronte a voi ma non andate lì: correte attraverso la porta sulla sinistra e prendete un K3G4. Attivate l'interruttore e attraversate la porta. Uccidete al volo la prima guardia e guadagnate la stanza dei computer. Avete meno di 30 secondi per arrivare dalla parte opposta e distruggere il missile. Arriverà un Rhoemer mooolto arrabbiato per aver intralciato i suoi piani. Arrampicatevi sui computer. Prima di salire ancora occupatevi della guardia sulla destra. Sopra troverete delle granate, l'unica



arma che avrete per uccidere Rhoemer e altre due guardie in FJ. Vi accorgerete dell'arrivo di Rhoemer poiché inizierà a spararvi le granate nella stanza. Locketelo con R1 e iniziate a sparargli le gas granate cercando di anticipare dove si sposterà. Quando lo prenderete (ne basta una) finalmente potrete fine a questa terribile minaccia. Il finale del gioco è una sorpresa: la lascio a chi lo finirà...



mandate a Filippi la settima guardia. Riequipaggiate il nightvision e avanzate. La guardia numero otto è lì che ci aspetta. Accendete la pila fino ad arrivare a una struttura in acciaio. Arrampicatevi, spegnete la pila e impugnate il Nightvision. Cercate di non sbagliare, altrimenti le guardie inizieranno a correre sparando dappertutto. Fate fuori la numero 9/10/11. Accendete ora la torcia. Ci sono tre ponti da superare: non cadete giù. Subito dopo il primo fate fuori la num. 12. Riattivate la pila e proseguite fino ad arrivare al secondo ponte. Riarmate il NV e seccate le tre guardie da sinistra verso destra. Passate il ponte, fate fuori l'ultima guardia senza farvi vedere e guadagnate la fine del tunnel/livello.



WANTED

Quello degli shoot'em up è sicuramente il più 'nobile' fra i generi di videogames: il primo gioco in assoluto nella storia del divertimento elettronico è infatti il mitico *Space Invaders*. Dopo venti anni giochiamo con i suoi 'nipotini', che siano in prima o in terza persona, ambientati sulla Terra o nello spazio, che si tratti di robot, astronavi o letali soldati.

SPARATUTTO

A

ACE COMBAT 2

(Namco)

NG, DS, MC, AJ

È talmente bello e diverso dal vecchio *Air Combat* da sembrare un gioco originale. Sicuramente è di gran lunga il migliore tra gli shoot'em up nei quali controlliamo un aereo; e non sono pochi.



Controlliamo tanti aerei e solchiamo i cieli di tutto il mondo in un gioco che fa della varietà grafica e della semplicità i suoi punti di forza. Ampia la scelta dei controller.

N. giocatori: 1

88

AIR COMBAT

(Namco)

MC

Uno dei primi giochi in assoluto per PlayStation.



Oggi appare un po' povero, ma anche allora non impressionò molto; tuttavia è abbastanza divertente e si distingue per una frizzante modalità a due giocatori in modalità a schermo diviso.

N. giocatori: 1-2

65

ALIEN TRILLOGY

(Acclaim)

MC

Vecchio sparatutto in prima persona; siete "Sigourney Ripley" e combattete - ma no? - contro gli alieni. Il titolo farebbe pensare a una trama che ricalchi tutti e tre i film, in realtà il gioco non c'entra nulla e prende dalla serie cinematografica

solo l'ambientazione e i nemici.



L'atmosfera è resa molto bene e, grazie alla grafica efficace, avrete la sensazione di trovarvi a bordo della "Nostromo".

N. giocatori: 1

68

APOCALYPSE

(Activision)

DS, MC

Un Bruce Willis splendidamente "motioncatturato" è l'unico che può affrontare i cavalieri dell'Apocalisse, in un gioco pirotecnico che vanta un sistema di controllo davvero sublime: con i controlli di sinistra si muove il Bruce, con quelli di destra si indirizza il fuoco nelle quattro direzioni. I nove livelli in cui è ambientato il gioco sono realizzati ottimamente, ricchi di particolari e terribilmente carichi di atmosfera.



Ecco un esempio di come dovrebbero essere gli shoot'em up moderni.

N. giocatori: 1

92

AREA 51

(GT Interactive)

MC, SG

Triste triste triste conversione di un gioco da sala in cui affrontate gli alieni della fantomatica Area 51. La grafica assomiglia a un gioco per lo Spectrum, ma con meno colori; l'utilizzo della pistola è praticamente inutile, perché basta mirare genericamente verso il televisore per colpire i

bersagli. Per carità, evitatelo.



N. giocatori: 1-2

40

ARMoured CORE

(Sony)

DS, MC

Un buon gioco di mech, abbastanza vario e giocabile. Il controllo dei mezzi a disposizione è buono e le ambientazioni proposte sono varie tanto quanto i mezzi e le armi.



La modalità a due giocatori aggiunge qualcosa a un titolo dedicato ai tanti appassionati di robottoni giapponesi.

N. giocatori: 1-2

70

ASSAULT RIGS

(Sony)

LK, MC

Guidate un carro armato in un'ambientazione futuristica rappresentata con una povertà grafico-sonora disarmante.



Il gioco è abbastanza divertente e tutto sommato originale, anche se è penalizzato da un sistema di controllo un po' indeciso.

N. giocatori: 1-2

59

AUTO DESTRUCT

(Electronic Arts)

MC
Divertente gioco del filone di combattimenti su macchina, iniziato su PlayStation da *Twisted Metal* e sublimato (ma su PC) da *Carnageddon*.



Discreto aspetto grafico e buona caratterizzazione dei personaggi, tutti stravaganti e in tema con il clima "caciaroni"; buone anche le armi.

N. giocatori: 1

65

B

B-MOVIE

(GT Interactive)

DS, MC

Ecco uno sparatutto tridimensionale dell'ultima generazione, con totale libertà di movimento sull'area di gioco. Tutto il gioco è pervaso da un'atmosfera semiseria ispirata ai film americani di fantascienza degli anni '50.



Molti i mezzi a disposizione e ben rappresentate le arene di gioco, ma un po' troppo tosto da giocare.

N. giocatori: 1

75

BATTLE STATIONS

(Electronic Arts)

MC

Carta e penna rimangono il modo migliore per giocare a battaglia navale.



La grafica tridimensionale e gli effetti speciali di cui è capace la PlayStation non bastano a fare un bel gioco perché la sostanza, se c'è, non si vede.

N. giocatori: 1-2

41

BLACK DAWN

(Virgin)

MC

Un divertente gioco di elicotteri che ha avuto un buon successo.



Diversi mezzi a disposizione per un titolo molto arcade e veloce, dotato di un sistema di controllo efficace. Buona anche la longevità, grazie alle molte missioni.

N. giocatori: 1

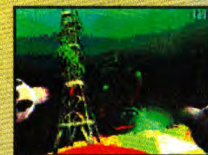
65

BLAM! MACHINEHEAD

(Sony)

MC

Molti colori ed effetti speciali in questo gioco uscito sotto etichetta Sony diverso tempo fa; oltre all'aspetto grafico, è molto buona anche la longevità e la profondità di gioco.



Datato, ma complessivamente buono.

N. giocatori: 1

66

BLAST RADIUS

(Psygnosis)

LK, DS, MC

Questo gioco si segnala per due caratteristiche. La prima è senz'altro la grafica; sebbene i poligoni non siano moltissimi, questo prodotto dimostra che la Play può supportare una vera alta risoluzione.

La seconda è la modalità per due giocatori tramite il collegamento tra console. Non bastasse, è pure divertente da giocare. Tenetelo presente se cercate una bella avventura ambientata nello spazio.

N. giocatori: 1-2

80

BRAHMA FORCE

(Sony)

MC

È il terzo capitolo della serie di Kileak the Blood.



Le caratteristiche della serie (ambientazione spaziale, buona profondità) ci sono tutte e sicuramente si tratta del migliore dei tre. Ma rimane un titolo noioso, adatto solo agli appassionati della serie.

N. giocatori: 1

63

C

COLONY WARS

(Psygnosis)

DS, MC

Il vero gioco di fantascienza su PlayStation.



Bella grafica e trama intrigante che viene condizionata dall'esito dei nostri scontri. Grandi astronavi, grandissime esplosioni. Sarebbe perfetto se il sistema di controllo fosse all'altezza di tanta meraviglia.

N. giocatori: 1

78

COLONY WARS 2: VENDETTA

(Psygnosis)

DS, MC

Questo seguito ha una grafica ancor migliore del primo episodio, ben sorretta da un commento sonoro "epico".



Sono state limate alcune imperfezioni nella giocabilità, gli effetti di luce sono incredibili e le nuove missioni ambientate a terra aggiungono molto al gioco in termini di varietà e di interesse, pur essendo perfettibili. Purtroppo non è stato riveduto il sistema di controllo, che rimane migliorabile.
N. giocatori: 1

84

CONTRA: LEGACY OF WAR
(Konami)
MC

La saga di Contra è una delle più gloriose di casa Konami. Ma la magia dei giochi del passato è sparita in questa release che fa della mancanza di giocabilità e di interesse la sua caratteristica principale.



Peccato, perché alla serie sono legati molti giocatori, ben pochi dei quali saranno rimasti soddisfatti di questa pessima performance di una casa solitamente affidabile come Konami.
N. giocatori: 1-2

49

CRIME KILLER
(Interplay)
DS, MC

Trattasi di un gioco di guida futuristico; a bordo di veloci veicoli e armati di tutto punto affrontiamo tracciati zeppi di ostacoli e nemici. Il titolo non è recentissimo, ma è divertente. Buona anche la longevità, garantita da una discreta varietà di mezzi, armi e piste.
N. giocatori: 1

67

CRYPT KILLER
(Konami)
MC

Konami è impazzita. Solo così possiamo giustificare un titolo che sfrutta la (non ineccepibile) pistola prodotta dalla stessa Konami in modo terribile.



Scarsa la precisione del controllo, pessima la giocabilità, triste e deprimente la grafica. Non sappiamo nemmeno se sia lungo: nessuno lo ha giocato a fondo.
N. giocatori: 1-2

35

CYBERIA
(Interplay)
MC

Pessima conversione di un brutto e vecchio gioco per PC; inspiegabile prodotto che non aggiunge niente e si distingue solo per la pessima qualità.



Si tratta di uno sparaspara ambientato in un tristo futuro, ma l'intera realizzazione è davvero scadente.
N. Giocatori: 1

30

CYBER SLED
(Namco)
MC

Preistorico titolo Namco, si tratta della conversione di un titolo da sala. È divertente ma assolutamente inadeguato a una console potente e versatile sotto il profilo dell'aspetto audiovisivo.



Perdoniamo la Namco, che non conosceva bene l'hardware della console e puntava solo alla giocabilità: inoltre, anche la versione da sala non aveva texture ed effetti così

ricercati. Massi, è così...
N. giocatori: 1-2

36

D

DARK FORCES
(Lucas Arts)
NC

L'ambientazione che tanti amano acceca pochi; gli altri si rendono conto che si tratta di un gioco con un concept vecchio di un lustro.

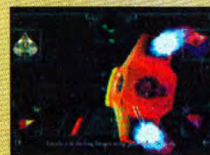


La visuale Doom-style non aiuta a immergere il giocatore nei panni di Kyle Katarn, che ha il compito di infiltrarsi nelle strutture imperiali. Puzza di vecchio.
N. giocatori: 1

50

DARKLIGHT CONFLICT
(Electronic Arts)
NC

Diretto concorrente delle avventure spaziali Psynosis, questo Darklight Conflict presenta una veste grafica d'eccezione (cioè che sembra una costante per i giochi di questo tipo) ma nulla più.



Non buona la giocabilità, ma soprattutto insufficiente tutto il resto.
N. giocatori: 1

50

DESCENT
(Interplay)
MC, AJ

Descent è un gioco che ha esordito su PC, portando un po' di innovazioni.



Vi muovete all'interno di intricate gallerie alla guida di un'agile astronave che può muoversi su tutti e tre gli assi. I controlli sono

senz'altro complessi, ma questo è un gioco serio, impegnativo e molto profondo.
N. giocatori: 1

75

DESCENT 2
(Interplay)
LK, MC, AJ

In questo seguito l'unica novità è costituita dall'introduzione di un piccolo robot che ci guiderà all'interno dei tunnel; infatti la dispersività era il difetto più grave del primo episodio.



Ma le innovazioni si fermano qui: nessun'arma significativa, né astronavi, nemici o ambientazioni realmente nuove. Un'occasione sprecata.
N. giocatori: 1-2

76

DISRUPTOR
(Interplay)
MC

Questo è un fluidissimo sparattutto in prima persona, veloce e interessante grazie alle curatissime ambientazioni. Le armi sono belle, e i nemici, dotati di una buona intelligenza artificiale, garantiscono una buona sfida. Davvero un buon gioco.
N. giocatori: 1

74

DOOM
(GT Interactive)
LK, MC

Il mitico Doom arriva sulla PlayStation senza miglioramenti rispetto alla versione PC. La giocabilità è molto alta e la possibilità di linkare due Play aumenta la longevità.



Ma le possibilità della console avrebbero consentito agli sviluppatori di migliorare almeno il comparto visivo che, in

effetti, lascia a desiderare.
N. giocatori: 1-2

72

DUKE NUKEM 3D
(GT Interactive)
LK, DS, MC

Doom all'ennesima potenza. Armi, nemici e ambientazioni sono meravigliosamente curati e il gioco si avvale della volgarità di Duke.



Magari il sistema di controllo è un po' complesso, ma se ci fate la mano (anzi, se vi trasformate in un polipo) potrete godere di un gioco che è contemporaneamente serio e spassoso. Non sottovalutate la possibilità di giocare uno contro l'altro o insieme contro gli alieni collegando due PlayStation.
N. giocatori: 1-2

78

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
(GT Interactive)
DS, MC

Un nuovo gioco, più che un seguito; infatti non compare alcun segno di "secondo capitolo". La visuale passa a un terza persona Tomb Raider style, ma la dolcezza di Lara Croft è completamente assente: il Duca non si smentisce e in questo gioco dà il peggio di sé.



Ma noi lo amiamo per questo e per le sfide che raccoglie; qui affronta gli alieni in un viaggio nel tempo che porterà l'irriverente Duke prima nell'antica Roma, poi nel Medioevo, quindi nel Far West. Divertente anche la sfida tra due giocatori che, a schermo diviso, si affrontano in arene espressamente progettate.
N. giocatori: 1-2

84

E

EINHANDER
(Square-ESISTE SOLO LA VERSIONE GIAPPONESE)
MC

Parlando di shoot'em up non potevamo non citare questo gioco, che è un miracolo di giocabilità.



Seguite la vostra astronave inquadrata lateralmente, ma il pezzo forte del titolo Square è l'atmosfera, che commuoverà chi ricorda i vecchi Scramble e Salamander di cui replica la giocabilità miscelandola con effetti speciali che sono speciali per davvero.
N. giocatori: 1

90

EPIDEMIC
(Sony)
MC

La seconda puntata della serie di Kileak the Blood è un gioco miserello.



L'ambientazione, pure interessante, non è supportata da una struttura di gioco adeguata a confrontarsi con i titoli concorrenti.
N. giocatori: 1

50

EXHUMED
(BMG Interactive)
MC

L'ambientazione egiziana e la grafica fluida e veloce fanno di questo titolo un buon gioco, divertente e curato.



Le armi sono efficaci, i livelli sono vari e l'atmosfera vi calerà nel personaggio. Buoni anche i puzzles. Certo, paga un po' il peso degli anni, ma vale

la pena dargli un'occhiata.
N. giocatori: 1

66

F

FINAL DOOM

(GT Interactive)

LK, MC, MS

Espressamente sviluppato per PlayStation, i programmatori hanno espanso i livelli ma avrebbero dovuto curare in primis l'aspetto estetico, che lascia davvero a desiderare e allontana un po' il giocatore dall'immedesimazione nello *space marine*.



Insufficiente la modalità a due perché la vastità dei livelli impedisce un combattimento intenso.
N. giocatori: 1-2

70

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

(Core Design)

MC

Ecco un buon gioco di elicotteri, seguito di un vecchio gioco uscito per Amiga.



Graficamente appare scialbo, ma è molto divertente grazie ai *gadgets* in dotazione al mezzo. Molte le missioni, varie le ambientazioni; un titolo valido, insomma.
N. giocatori: 1

65

FORSAKEN

(Acclaim)

DS, MC



Un Descent graficamente più bello: belle texture, eccellenti effetti luce per un altro gioco interamente in 3D. Il supporto del dual shock consente di

padroneggiare intuitivamente i molti comandi di gioco. In più è possibile sfidare un amico splittando in due lo schermo, anche se, per un gioco del genere, mezzo schermo non basta e la sfida è danneggiata dalla confusione che si crea.
N. giocatori: 1-2

76

FUTURE COP: LAPD

(Electronic Arts)

DS, MC

Poco longevo ma divertente gioco della Electronic Arts, che dovrebbe costituire l'ultimo capitolo di una serie iniziata con Desert Strike su Mega Drive(!).



Invece di un elicottero pilotiamo un mech, ma l'aspetto migliore è la grafica, che presenta effetti di luce davvero strepitosi.
N. giocatori: 1-2

80

G

G-DARIUS

(THQ)

DS, MC

Questo è l'ultimo capitolo di una lunga serie; una grafica abbastanza spettacolare che accompagna uno spara e fuggi a scorrimento dalla meccanica classica



Troviamo molti livelli dall'ambientazione interessante e una meccanica collaudata che sta trovando ultimamente un periodo di successo.
N. giocatori: 1-2

79

G-POLICE

(Psygnosis)

DS, MC

Partiamo con i difetti: il gioco è molto difficile e il controllo dell'Havoc è complicato. Ma i pregi prevalgono, presentando un'ambientazione cyberpunk coerente e

opprimente al punto giusto. La grafica eccelsa e una gran quantità di filmati contribuiscono a calare il giocatore nei panni del protagonista. Davvero bello.
N. giocatori: 1

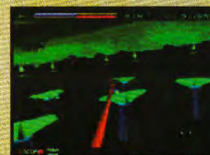
86

GALAXIAN 3

(Sony)

MT, MC, MS

Abominevole gioco dalla meccanica tipo Operation Wolf ambientato nello spazio.



Si può giocare in quattro, ma se siete in tanti giocate con qualcos'altro o andatevi a fare una passeggiata. Inspiegabile.
N. giocatori: 1-4

35

GHOST IN THE SHELL

(Sony)

MC

Convertito per il mercato occidentale troppo tardi, presenta una veste grafica del tutto inattuale e inoltre è un po' corto.



Peccato, perché è estremamente veloce e divertente; il popolare film di animazione di Masamune Sirow, che dà il titolo a questo prodotto, dona al gioco solo l'efficace ambientazione, ma sul CD ci sono oltre una dozzina di filmati di eccellente qualità.
N. giocatori: 1

79

GUN BARL

(Namco-ESISTE SOLO LA VERSIONE GIAPPONESE)

MC, SG



Se avete una o - meglio! - due G-Con 45 a disposizione e una nutrita compagnia, oltre al Point Blank, QUESTO è il vostro gioco.

Tutte le prove di tiro a bersaglio che potreste immaginare sono a vostra disposizione. La lingua non sarà di ostacolo perché nella confezione sono tradotti in inglese tutti gli idiomi. Vi prego, giocatelo!
N. giocatori: 1-8

90

GUNSHIP 2000

(Microprose)

MC

Un altro simulatore di elicottero; il "2000" del titolo tradisce che si tratta di un seguito, che ha avuto la prima puntata su...ehm, Commodore 64.



La grafica è rimasta quella degli esordi, la giocabilità è peggiorata. Non è uno scherzo.
N. giocatori: 1

36

H

HARD BOILED

(Electronic Arts)

MC

Colorato, ma niente di più. Ogni tanto sembra le grandi *software* si concedano la pubblicazione di un titolo squallido e insignificante: questo sarebbe proprio il caso.



Brutta grafica, scarsa giocabilità, bassissime vendite, per la fortuna dei giocatori.
N. giocatori: 1

44

I

INDEPENDENCE DAY

(Electronic Arts)

LK, MC

Una licenza di grido per un gioco che fa gridare, ma allo scandalo. Affrontiamo alieni insulsi a bordo di aerei poco manovrabili. La grafica è brutta, ma il fondo è toccato dalla limitazione dell'area di gioco: sbattiamo contro una barriera invisibile!



Vade retro...

N. giocatori: 1-2

48

IN THE HUNT

(THQ)

MC

Impersonate un sub in un gioco che fa acqua da tutte le parti.



Graficamente misero, per nulla divertente, longevo come un cheeseburger. Dalla stessa casa di G-Darius vorremmo uno shoot'em up un po' più divertente, in grado di sfruttare l'ambientazione - questo sì - davvero originale.
N. giocatori: 1-2

39

J

JUDGE DREDD

(Gremlin)

MC, SG

Se avete la splendida pistola della Namco e terminate Time Crisis bendati e dando le spalle al televisore, allora e solo allora potete prendere in considerazione questo titolo.



Dotato di una grafica notevole ha però un difetto gravissimo: la risposta ai colpi esplosi con la G-Con è lenta e imprecisa; e conoscendo lo strumento è colpa dei programmatori della Gremlin.
N. giocatori: 1

64

K

KILEAK THE BLOOD

(Sony)

MC

Il primo capitolo di una

trilogia nata praticamente insieme alla PlayStation non è un prodotto valido: brutto graficamente e povero a livello sonoro, poco giocabile e di conseguenza per niente interessante.



Si salva solo per l'ambientazione; ma se vi piace quella, orientatevi sui capitoli seguenti.
N. giocatori: 1

50

KRAZY IVAN

(Psygnosis)

MC

Prima che la PlayStation PAL "cominciasse a parlare" uscì questo gioco di mech, pesantemente sotto gli standard attuali. Povero a livello visivo, il gioco è in realtà abbastanza divertente, ma di giochi che mettono alla guida di grossi robot da combattimento ne sono usciti molti, e quasi tutti sono migliori di questo, chiamiamolo così, "tentativo".
N. giocatori: 1

55

L

LIFEFORCE TENKA

(Psygnosis)

MC

Una bella grafica è la prima cosa che colpisce di questo gioco un po' vecchio che divide la critica; ma nessuno non riconobbe al prodotto di possedere una veste poligonale eccellente.



Per la prima volta in uno sparattutto in prima persona i nemici sono costituiti interamente da poligoni. Dategli un'occhiata, potrebbe piacervi.
N. giocatori: 1

70

LOADED

(Gremlin)

MC

Musiche stupende accompagnano un gioco

frenetico e ricco di effetti speciali.



Botti, luci e grandi esplosioni avvolgono il giocatore che impersona un detenuto che cerca di evadere da una prigione del futuro inquadrata dall'alto. Molta atmosfera, ettolitri di sangue e tanta violenza per un gioco da riscoprire.
N. giocatori: 1-2

80

LONE SOLDIER

(Telstar)

MC

Questo gioco è afflitto da difetti grafici non trascurabili; i poligoni spariscono e il soldato sotto il nostro controllo, inquadrato posteriormente, non risponde sempre alle indicazioni che gli impartiamo.



L'ambientazione ricorda il vecchio Commando ma la giocabilità, purtroppo, no.
N. giocatori: 1

53

M

MACHINE HUNTER

(Eidos)

NC

Discreto gioco, veloce e frenetico. La grafica è molto colorata, forse troppo; ci facciamo largo sparando e distruggendo tutto quello che troviamo, attraversando i livelli che sono palesemente ispirati a quelli di Loaded della Gremlin.



Divertentissimo.
N. giocatori: 1-2

50

MAGIC CARPET

(Electronic Arts)

MC

Vecchio ma valido gioco per PC, convertito in fretta e furia per la neonata console Sony.



Voliamo in uno strano mondo arabeggianti "a bordo" di un tappeto volante, raccogliendo energia con cui combattere i nemici, i quali minacciano i nostri possedimenti, che invece dobbiamo cercare di espandere. Molto vecchio ma non bruttissimo.
N. giocatori: 1

60

MASS DESTRUCTION

(ASC Games)

MC

Le nostre truppe, inquadrare dall'alto, devono portare a termine le missioni.



Molti mezzi e coerenti ambientazioni per un gioco che si lascia giocare serenamente. Ricorda molto il più vecchio ma migliore Return Fire.
N. giocatori: 1

63

MAXIMUM FORCE

(GT Interactive)

MC, SG

Giochiamo con tutte le pistole in commercio a questo shoot'em up che ha una meccanica molto simile a Time Crisis e agli altri sparattutto in soggettiva. Purtroppo non è molto divertente, e l'ambientazione incerta penalizza l'interesse per un titolo che ha il pregio di sfruttare molti tipi di controller.
N. giocatori: 1

59

MDK

(Interplay)

DS, MC

MDK è un acronimo che sta per "Murder Death Kill", così nessuno potrà dirvi che non eravate stati avvisati. Si tratta di uno sparattutto di gran classe (come gli altri prodotti

sviluppati dalla Shiny di Dave Perry), gradevole a livello visivo e dotato di molte



particolarità: su tutte la modalità cecchino, che consente di ingrandire lo zoom della nostra arma fino a inquadrare le pupille dei nemici!
N. giocatori: 1

79

MECHWARRIOR II

(Activision)

MC

Non male come gioco in sé, ma delude coloro che conoscono la versione PC, di cui manca la fase di customizzazione del mech e la strategia in combattimento.



Per coloro che cercano un po' di sana e poco impegnativa azione a bordo di mech, è probabilmente quanto di meglio ci sia in giro.
N. giocatori: 1

72

N

N2O

(Gremlin)

DS, MC

Veloce, coloratissimo, difficile.



Vi muovete all'interno di tunnel e la vostra astronave è inquadrata da dietro; questo gioco è riservato agli appassionati degli shoot'em up spaziali, ma per loro è davvero il massimo. Ottima l'opzione per due giocatori.
N. giocatori: 1-2

84

NANOTEK WARRIOR

(Virgin)

NC

Vi muovete ruotando lungo tubi che attraversano lo spazio, inquadrati da dietro. La vostra navicella scorre su queste stravaganti costruzioni sparando colpi che producono una gran quantità di luci e colori, ma la giocabilità è striminzita e il gioco diventa subito ripetitivo.

N. giocatori: 1

46

NOVASTORM

(Psygnosis)

MC

Questo prodotto ha avuto una gestazione incredibilmente lunga e complessa e il risultato finale è deludente.



Vi muovete all'interno di gallerie seguendo una pista già stabilita, ma tutto è ripetitivo e l'aspetto grafico abbastanza modesto non contribuisce ad aumentare l'interesse per questo titolo.
N. giocatori: 1

40

NUCLEAR STRIKE

(Virgin)

MC

Questo è il secondo episodio della serie "strike" che approda su PlayStation e, complessivamente, è il quinto prodotto della suddetta famiglia.



I fondali interattivi molto elaborati, un valido sistema di controllo e missioni lunghe e ben strutturate non salvano il prodotto da una generale piattezza. Piacerà solo a chi ha amato la meccanica tipicamente bidimensionale degli altri episodi.
N. giocatori: 1

61

ONE

(ASC)

MC

Colorato sparsa che ricorda molto la meccanica

di gioco di un altro celebre gioco, Apocalypse.



Le esplosioni sono grosse e il gioco dà un senso di "cattiveria" secondo solo a quello del citato titolo Activision, che è certamente migliore. Ma non è un brutto gioco, anzi.
N. giocatori: 1

75

P

PARODIUS DELUXE

(Konami)

NC

Di questo titolo esiste solo la versione giapponese; uscì quando la PlayStation non era ancora importata ufficialmente in Italia, e vennero messe in commercio contemporaneamente le versioni per PlayStation e per Super Nintendo. Lo riportiamo per dovere di completezza.
N. giocatori: 1

-

PHILOSOMA

(Sony)

MC

Bizzarro gioco che unisce elementi bi e tridimensionali.



Ma la curiosità non vi spinga a prendere un titolo insulso, privo di giocabilità e noiosissimo.
N. giocatori: 1

36

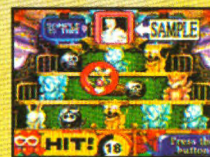
POINT BLANK

(Namco)

MC, SG

Se siete tanti e avete una o due pistole targate Namco, sareste dei pazzi a non giocare con questo titolo, che riporta a casa vostra la giocabilità e il divertimento del miglior shoot'em up da sala. La grafica volutamente "stupida" cela un gioco molto tecnico e coinvolgente. Sparate a bottiglie, abbattete elicotteri e colpite ninja

evitando di uccidere i civili.



Decine di prove per un gioco insuperabile!
N. giocatori: 1-8

92

R

R-TYPE DELTA

(Virgin)

DS, MC

Ritorna sulla PlayStation un grande classico; recentemente molte case hanno riprodotto vecchi titoli unendo la giocabilità di un tempo a una veste grafica all'altezza. In questo caso il risultato è ben riuscito e gli amanti degli sparattutto a scorrimento hanno un bel prodotto con cui passare ore liete.
N. giocatori: 1

79

RAGING SKIES

(Warner)

LK, NG, MC

Poche e ripetitive missioni a bordo di aerei dal controllo non convincente.



Questo in sintesi è Raging Skies, che non porta alcuna novità di rilievo nell'ambito dei simulatori arcade, anzi probabilmente si candida a peggior titolo della categoria.
N. giocatori: 1-2

42

RAIDEN PROJECT

(Ocean)

MC

Veloce, colorato e compulsivo sparattutto bidimensionale che, a dispetto della grafica datata, cela una sostanza da vero campione. La tecnica fluidissima si unisce a un controllo ineccepibile per una giocabilità davvero molto buona. Dategli un'occhiata, potrebbe conquistare gli amanti degli shoot'em up "vecchia scuola".
N. giocatori: 1-2

75

RAPID RELOAD

(Sony)

NC

Colorato gioco del pleistocene, sopravvissuto e giunto a noi dritto dritto dalle console a 16 bit su cui furoreggiavano gli sparatutto "a piedi" in cui si saltava e si sparava.



Per carità, è un valido titolo e potrebbe piacere, ma, a differenza di altri titoli dall'aspetto antiquato, non ha una giocabilità tale da giustificare un eventuale acquisto.

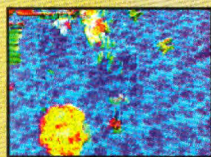
N. giocatori: 1

55

RAY STORM

(Virgin)

Antico ma godibilissimo gioco che presenta una struttura classica e, per fortuna, anche una giocabilità "di una volta".



Certo non potete essere conquistati dall'aspetto estetico, ma dopo cinque minuti di gioco non lascerete più il pad. Bello!

N. giocatori: 1-2

75

RELOADED

(Gremlin)

MC

Il seguito di Loaded; siete ancora galeotti, state scappando ma avete abbandonato la prigione. Spazi aperti, quindi, per un gioco troppo troppo simile al predecessore, che rimane migliore.

N. giocatori: 1-2

67

REBEL ASSAULT II

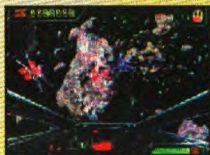
(Lucas Arts)

MC, MS, SG

Premio Oscar per gli effetti speciali

Se durasse più di due ore sarebbe un capolavoro: ottima grafica e splendidi filmati, ambientazione da urlo. Ma così com'è, è un bel film, non un bel gioco! Per chi ama la forma e non la sostanza, è sicuramente un capolavoro. Ottimo per dire a papà: "Guarda che

cosa è in grado di fare la console che mi hai comprato!"



N. giocatori: 1

-

RETURN FIRE

(Time Warner Interactive)

MC

Divertente gioco in cui gestite diverse truppe che attaccano per cielo e per terra cercando di conquistare la roccaforte nemica.



Dopo un periodo di apprendimento, imparando bene la meccanica di gioco vi divertirete un mondo, specie se potrete giocare con un amico. L'accompagnamento musicale, con pezzi di musica classica, strappa applausi.

N. giocatori: 1-2

76

ROBOTRON X

(GT Interactive)

MC

Remake in chiave moderna di un vecchissimo gioco; controlliamo un robot che, in un'arena, si difende dagli attacchi nemici che gli sparano da ogni parte.



La veste poligonale complica molto la giocabilità già troppo antiquata per interessare l'utente PlayStation.

N. giocatori: 1-2

67

ROGUE TRIP

(GT Interactive)

DS, MC

Dai creatori dei due Twisted Metal, ecco un altro gioco di street combat, in cui mezzi più o meno normali si affrontano a colpi di cannone, laser o missili a ricerca.

48



Divertente il contorno, dai mezzi ai personaggi, ma un po' scialba l'azione in sé.

N. giocatori: 1-2

64

S**SHADOW GUNNER**

(Ubisoft)

DS, MC

Shadow Gunner è un gioco che, insieme a Mechwarrior II e ad Armoured Core, permette di comandare un mech. Si tratta di un titolo decisamente arcade, forse troppo semplice sia sotto l'aspetto grafico che sotto quello della giocabilità vera e propria: l'azione è monotona, e distruggere i nemici non è affatto difficile. D'altra parte è abbastanza divertente, e i controlli semplici e intuitivi lo rendono adatto a chi non ha troppe pretese e desidera solo un po' di sana azione a bordo di potenti robot.

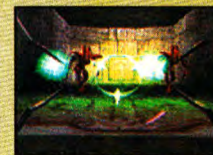
N. giocatori: 1

70

SHADOW MASTER

(Psygnosis)

DS, MC, AJ



A bordo di un veicolo molto manovrabile affrontate molti livelli inquadrati in prima persona. Ottimo motore grafico (gli sviluppatori di questo titolo stanno convertendo Quake 2 per PlayStation) per un gioco un po' troppo confusionario ma comunque valido.

N. giocatori: 1

68

SHELLSHOCK

(Core)

MC

Ambientato in giro per il mondo, ovunque c'è una guerra ci sarete voi sfigati con il vostro carro armato; guida in prima persona e controllo totale sulle devastanti armi che la vostra carriola blindata è

in grado di montare.



Poco interessante come impatto visivo e come giocabilità.

N. giocatori: 1

50

SHOCK WAVE ASSAULT

(Electronic Arts)

MC

Sorvolate pianeti a caccia degli alieni cattivi che dovete combattere.



La visuale in prima persona non basta a salvare dalla mediocrità un titolo che non brilla né per originalità, né per aspetto generale, né tantomeno per divertimento offerto. Insulso.

N. giocatori: 1

40

SMALL SOLDIERS

(Electronic Arts)

DS, MC

Da una licenza molto nota uno sparatutto in cui controllate i soldatini che, inquadrati posteriormente, sparano e combattono. Non c'è molta serietà e le ambientazioni sono abbastanza flaccide. Complessivamente il gioco non è interessante e la licenza non c'entra niente con il gioco, che se si chiamava Yellow Combat non cambiava di una virgola.

N. giocatori: 1-2

60

SOVIET STRIKE

(Electronic Arts)

MC

Esordio della serie "Strike" su PlayStation; cambia il motore che diventa poligonale, ma l'inquadratura rimane sostanzialmente isometrica.



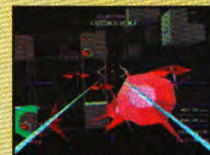
65

STARBLADE ALPHA

(Namco)

MC

Il gioco di Neanderthal, ritrovato in una caverna.



Sullo schermo scorrono immagini poligonali (che, a nostro piacimento, possiamo lasciare spoglie o ricoprire di texture) e noi spariamo agli elementi nemici prima che lo facciano loro. Se lo conosci lo eviti.

N. giocatori: 1

30

STARFIGHTER 3000

(Telstar)

MC



Banale sparatutto in cui la vostra navetta spaziale, inquadrata posteriormente, attraversa paesaggi ricchi di elementi poligonali ma già dopo due minuti vi chiederete: "Ma che ci sto a fare qui?"

N. giocatori: 1

33

STEEL HARBINGER

(Mindscape)

MC

La meccanica di Loaded con la giocabilità del vostro tostapane; non bastasse, la veste grafica non è niente di eccezionale. Avete presente quei giochi divertenti, con tanti personaggi, armi e nemici interessanti? Ecco, questo è esattamente il contrario di quei giochi.

N. giocatori: 1

38

STEEL REIGN

(Sony)

DS, MC, AJ

Controlliamo un carro armato che si muove (male) su un campo di battaglia che, nonostante sia spoglio, clipa di brutto. Molte missioni e altrettante armi, ma gameplay in debito d'ossigeno.



N. giocatori: 1-2

49

STRIKEPOINT

(Elite)

MC

La mitica softhouse inglese porta su PlayStation un simulatore di elicottero che stupisce per gli elementi negativi: brutta grafica e sistema di controllo ostico



risaltano più dei pochi elementi positivi, costituiti da una certa freneticità di gioco e da un'ambientazione abbastanza interessante.

N. giocatori: 1-2

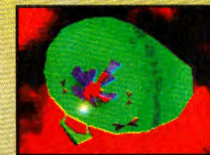
56

T**TEMPEST X3**

(Interplay)

MC

Una nuova veste grafica per il remake di un preistorico titolo dell'Atari;



la meccanica di gioco è banale ma molto divertente, e il gioco può mandare in trip chi si preoccupa dell'immediatezza e del divertimento.

N. giocatori: 1-2

68

TIGER SHARK

(GT Interactive)

MC

La simpatica

ambientazione marina di questo gioco non è stata sfruttata a dovere; a bordo di un singolare mezzo combattete sopra e sotto la superficie del mare.



La grafica 3D è povera e vi renderete subito conto che il gioco è abbastanza insulso.
N. giocatori: 1

52

TIME CRISIS

(Namco)

MC, SG

Conversione ben riuscita del celebre coin-op, un gioco originale e avvincente; il divertimento magari non sarà lungo, ma è certamente molto intenso.



Sparate con la precisa pistola a nemici poligonali ben animati, per liberare una cretina tenuta in ostaggio in una fortezza che dovrete metter sottosopra. Proprio bello.
N. giocatori: 1

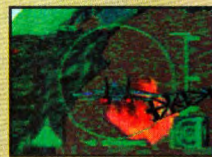
89

TOP GUN: FIRE AT WILL

(Microprose)

MC

Il marchio Top Gun viene sfruttato male dalla Microprose, la quale crede ancora che con le console giochino ancora i bambini di due anni.



L'impostazione semplificata all'inverosimile e la grafica tutt'altro che ricercata fanno di questo Fire at will un prodotto indegno.
N. giocatori: 1

40

TOTAL ECLIPSE TURBO

(BMG Interactive)

MC

Questo vecchio gioco ha una struttura abbastanza interessante e una grafica vispa. Buona anche l'ambientazione spaziale: la nostra astronave, inquadrata



posteriormente, attraversa molti livelli, alcuni davvero ispirati. Buona anche la giocabilità.
N. giocatori: 1

68

TUNNEL B1

(Ocean)

MC

Uno spettacolo visivo, a base di colorate esplosioni e sofisticati effetti di luce, messo al servizio di un gioco banale nel gameplay ma complesso nei comandi.



Pochi tunnel nei quali dobbiamo solo sparare, ma tutto è complicato e poco intrigante.
N. giocatori: 1-2

60

TWINBEE

(Konami)

MC

Colorato gioco bidimensionale che ha una nobile storia.



La Konami dimostra di essere in grado di programmare bei giochi, ma ha confuso la PlayStation con lo SNES; su un 16 bit questo titolo sarebbe stato un capolavoro, sul 32 bit Sony è un gioco divertente ma che sa terribilmente di vecchio.
N. giocatori: 1-2

60

TWISTED METAL

(Sony)

MC

Uno dei primi giochi per PlayStation ad aggiungere

qualcosa in termini di struttura di gioco: è uno shoot'em up, ma giriamo per le città a bordo di stravaganti mezzi armati in modo ancor più strano e guidati da tipi che impersonificano la follia



Bruttino il 3D ma divertente tutto il resto.
N. giocatori: 1-2

74

TWISTED METAL WORLD TOUR

(Sony)

NC

Il secondo capitolo della serie Twisted Metal moltiplica le stranezze del primo ma non eccede; risulta quindi un titolo valido e divertente, specie se giocato in due. In giro per le città del mondo (ben riconoscibili) facciamo casino sparando missili, napalm e missili a ricerca. Divertentissimo.
N. giocatori: 1-2

80



V2000

(Grolier)

DS, MC

Programmato da quel genicaccio di David Braben, alla sua prima (e probabilmente ultima, visto il tempo che ci mette per programmare un gioco) uscita per PlayStation, questo V2000 è in qualche modo il successore di un gioco ormai decennale, Virus. Si tratta di uno sparattutto con qualche elemento strategico; il dual shock è stato implementato in maniera eccellente, e questo favorisce grandemente la godibilità del titolo.



Bella la grafica, belle le armi, forse un po' ripetitivo: questo, in estrema sintesi, il giudizio sul titolo.
N. giocatori: 1

73

VIEWPOINT

(Sony)

NC

Avete presente Zaxxon? Aggiungete una grafica molto colorata e varia, per quanto riguarda i mezzi, le armi e i nemici.



Molti livelli di gioco e mostri finali impegnativi completano il quadro. Avete presente quanto era divertente Zaxxon? Togliete quel divertimento e avrete Viewpoint. Per nulla divertente: peccato.
N. giocatori: 1

57

VIGILANTE 8

(Activision)

NG, DS, MC

Divertente gioco in stile Twisted Metal.



La grafica è risoluta, il gioco è divertente ma l'atmosfera (per quanto possibile per un genere simile) non è troppo assurda e questo potrebbe farvi preferire il ben più strambo titolo Sony. Le musiche sono irresistibili e la modalità a due, cooperativa o antagonista, vi farà fare le ore piccole.
N. giocatori: 1-2

80

VIPER

(Ocean)

DS, MC

Gioco molto dark, pure troppo. Ogni tanto sarete costretti a sparare (gli effetti di luce sono molto belli) per vedere dove andare. La vostra astronave, inquadrata da dietro, si controlla abbastanza bene e il gioco in finale può piacere, interessare, divertire.
N. giocatori: 1

60



WARHAWK

(Sony)

NC

Vecchio e soporifero gioco tridimensionale in cui controllate il mezzo che dà

il nome al gioco che, armato di tutto punto, combatte contro molti mezzi nemici.



La grafica e la giocabilità non sono niente di eccezionale: lasciatelo sugli scaffali.
N. giocatori: 1

40

WING COMMANDER III

(Electronic Arts)

MC

Arriva su PlayStation una delle più epiche saghe della storia videoludica del PC. Il FMV è di eccellente qualità e il gioco ci immerge in una trama complessa ma interessante.



Il gioco consiste in un combattimento spaziale in stile Colony Wars, ma l'azione è meno divertente di quella del gioco Psygnosis. Se puntate alla giocabilità, optate per CW, se preferite l'ambientazione e il coinvolgimento scegliete questo.
N. giocatori: 1

66

WING COMMANDER IV

(Electronic Arts)

MC

La Origin "gira" questo gioco in cui, ancor più che nel primo episodio, si punta sull'aspetto cinematografico. Il costo complessivo del progetto superò i dodici milioni di dollari e questo la dice lunga sulla qualità delle sequenze filmate.



Ma quando dovete giocare la vostra astronave non vi darà il divertimento che tutto il contorno avrebbe meritato.
N. giocatori: 1

70

WING OVER

(JVC)

LK, NG, MC



Il pop-up affligge questo gioco di volo (che non ha alcuna velleità simulativa) che presenta altri difetti; al gran numero di aerei, abbondantemente configurabili, fa riscontro una giocabilità insufficiente e tanti scenari uguali tra loro e complessivamente insulsi.
N. giocatori: 1-2

51



X2

(Ocean)

NC

Programmato dagli inglesi Team 17, famosi per molti titoli su Amiga ma sconosciuti su Play.



Vedendo il gioco capirete perché: questo sparsapara è ottimamente programmato ma noioso e ripetitivo, poco avvincente e dotato di quelle caratteristiche che farebbero la gioia di un utente amighista ma non Playstationaro.
N. giocatori: 1-2

55

XEVIOUS 3D/G+

(Namco)

MC

Namco sviluppa il seguito di un gioco che tanta e meritata fortuna ebbe 15 anni fa in sala giochi.



La nuova versione acquista (ma neanche tanto) sotto l'aspetto visivo, ma cicca clamorosamente in termini di giocabilità.
N. giocatori: 1-2

49

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
ARCADE			
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62

AVVENTURA

Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56

AZIONE

Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64

GIOCHI DI RUOLO

Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Legend	PI	2/Feb 99	70
Rival School	PP	2/Feb 99	25
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36

PLATFORM

A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Wild 9	PP	1/Gen 99	22

PUZZLE

Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
------------	----	----------	----

RACING

C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2:			
Carnapocalypse Now!	PI	4/Apr 99	54
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Monaco Grand Prix	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Rally Cross	PP	3/Mar 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58

Toca 2	PS	2/Feb 99	36
V-Rally 2	PI	4/Apr 99	50
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72

SIMULAZIONE SPORTIVA

Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70

SIMULAZIONI VARIE

Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52

SPARATUTTO

Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
V2000	PP	2/Feb 99	59

STRATEGICI

Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Populous: the beginnings	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28

LEGENDA

AS = Area Soluzioni
CL = Classic

PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet

PS = Planet Special
IM = Importazione



SOLID SNAKE È IN MISSIONE

IL LIBRO DEFINITIVO DI METAL GEAR SOLID

160 PAGINE
L. 7.900

GUIDA 100% INDIPENDENTE
PLAYSTATION

- SEGRETI
- STRATEGIE
- SOLUZIONI

CONTIENE
LA GUIDA
STRATEGICA

Tutti i
segreti di

**METAL
GEAR
SOLID**

La soluzione completa

Armi e profili di tutti
i personaggi

Le mappe
dei livelli

Internet link



IN EDICOLA!

HALIFAX
www.halifax.it